

Table des matières

Tactiques	2
Terrain	2
Reconnaissance	2
Tactiques défensives	2
Murs	2
Unités en garnison	3
Reliques en garnison	3
Faire sonner le tocsin	3
Tactiques offensives	3
Déplacement des unités	3
Regroupement des unités	4
Attaque	4
Astuces d'attaque	4
Utilisation du marché et de la diplomatie	5
Caravanes commerciales	5
Vente et achat de ressources	5
Tribut aux autres joueurs	5
Diplomatie	5
Bâtiments	6
Bâtiments en commun	6
Bâtiments grecs	7
Bâtiments égyptiens	8
Bâtiments scandinaves	9
Améliorations	10
Améliorations mythologiques	17
Les Égyptiens	17
Les Grecs	23
Les Scandinaves	29

Unités militaires	36
Unités d'infanterie	36
Infanterie égyptienne	36
Infanterie grecque	36
Infanterie scandinave	37
Archers	38
Archers égyptiens	38
Archers grecs	39
Unités de cavalerie	40
Cavalerie égyptienne	40
Cavalerie grecque	40
Cavalerie scandinave	41
Unités de siège	42
Unités de siège égyptiennes	42
Unités de siège grecques	42
Unités de siège scandinaves	43
Unités navales	43
Unités navales égyptiennes	43
Unités navales grecques	44
Unités navales scandinaves	44
Mythologie	45
Les dieux égyptiens	45
Les dieux grecs	46
Les dieux scandinaves	47

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les personnes et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, une personne ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la fourniture de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© & © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, *Age of Mythology*, Ensemble, le logo Microsoft Game Studios, le logo .NET Connection, Windows et Windows NT sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Conçu par Microsoft Corporation. Microsoft et le logo Microsoft sont des marques de Microsoft Corporation.

Age of Mythology utilise Miles Sound System® 1991-2002 RAD Game Tools, Inc.

Les noms de produits et de sociétés réels mentionnés dans la présente documentation sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

Tactiques

Les combats peuvent se dérouler sur terre comme sur mer. Cependant, différentes tactiques de situations offensives et défensives se dessinent en fonction du type d'adversaire à affronter et de l'environnement du champ de bataille.

Terrain

Outre les ressources qu'il apporte à votre civilisation, le terrain détermine également la manière dont vous abordez chaque partie ou scénario. Le terrain peut vous donner un avantage tactique, par exemple lorsque votre ennemi doit franchir des goulets d'étranglement pour rejoindre votre ville. Le terrain peut intégrer de fines brèches dans les forêts ou d'étroits franchissements de rivières.

Eau : infranchissable par les unités terrestres. Utilisez un navire de transport pour franchir les points d'eau.

Forêt : infranchissables. Les forêts peuvent être abattues pour permettre le passage des villageois.

Falaises : infranchissables par les unités terrestres. Les unités situées sur terrain élevé reçoivent un bonus d'attaque et les unités les attaquant d'en bas, une pénalité d'attaque.

Reconnaissance

Au début de chaque partie, veillez à choisir une unité pour mener à bien une mission de reconnaissance. Les Grecs peuvent utiliser les kataskopos ou les pégases, les Scandinaves les ulfsarks ou les corbeaux d'Odin et les Égyptiens les prêtres pour construire des obélisques ou les animaux domestiqués. La reconnaissance se justifie pour deux raisons : la découverte de lieux permet de construire des fortifications défensives et de contrôler la progression de votre adversaire.

Les bâtiments et murs ennemis n'apparaissent qu'une fois leur position explorée. Lorsque vous explorez une zone, les bâtiments qui s'y trouvent demeurent visibles tels que vous les avez découverts. Par exemple, vous ne verrez pas les nouveaux bâtiments ou améliorations à moins d'avoir procédé à une nouvelle reconnaissance de la zone.

Tactiques défensives

Lorsque vous en savez plus sur le terrain, pensez aux fortifications défensives. Les murs sont le moyen le plus rapide et le plus économique de protéger votre ville.

Murs

Après avoir exploré la zone située aux environs immédiats de votre forum, vous pouvez lancer la construction de murs. Tout d'abord, déterminez l'espace nécessaire au développement futur de votre ville. Veillez également à y inclure suffisamment de ressources pour vous permettre de tenir assez longtemps.

Pour construire un mur

Sélectionnez un villageois (ou un groupe de villageois), puis cliquez sur **Mur** dans le panneau de commandes. Sur la carte, choisissez le point de départ de votre mur. Déplacez le pointeur jusqu'à l'extrémité du mur et cliquez. Pour vous assurer que les murs se terminant dans les forêts et sur les falaises soient bien clos, faites glisser le curseur au-delà de la zone à englober.

Le contour du mur apparaît, indiquant sa position lorsque vous déplacez le curseur. Il vous aide à bien placer le mur.



Maintenez la touche MAJ enfoncée tout en cliquant à l'extrémité du mur pour ajouter un nouveau segment de mur. Lorsque le mur est terminé, cliquez avec le bouton droit de la souris pour mettre un terme à sa construction.

Placez des tours à intervalles réguliers derrière les murs pour renforcer votre défense. Outre les attaques à portée (les tours sentinelles n'attaquent pas), les tours de guet abritent vos unités en cas d'attaque de votre ville.

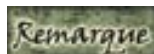
Unités en garnison

Les unités en garnison dans un bâtiment sont à l'abri des attaques et le bâtiment en question reçoit un bonus d'attaque. Mais si le bâtiment est détruit, les unités en sont délogées.

Seuls les villageois, archers et soldats d'infanterie peuvent se mettre en garnison dans la plupart des bâtiments. Les unités de siège et de cavalerie ne peuvent, quant à elles, le faire qu'à l'intérieur des bâtiments, où elles sont créées et leur départ est définitif.

Pour mettre des unités en garnison

Sélectionnez la (les) unité(s) à mettre en garnison, puis cliquez sur Garnison dans le panneau de commandes.



Les bâtiments abritant des unités en garnison portent un drapeau.

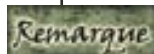
Reliques en garnison

En explorant le terrain, vous découvrirez peut-être des reliques. Les reliques rapportent des bonus à la civilisation qui les contrôle. Il peut s'agir de bonus économiques ou militaires. Placez votre pointeur sur la relique pour afficher une description du bonus sous forme d'info-bulle. L'info-bulle décrit la relique ainsi que le bonus.

Pour contrôler la relique et bénéficier de son bonus de civilisation, placez-la dans un temple. Seules les unités héroïques peuvent récupérer et mettre en garnison des reliques. Les civilisations égyptiennes doivent recourir au pharaon pour récupérer des reliques.

Pour mettre des reliques en garnison

Sélectionnez un héros et cliquez sur une relique avec le bouton droit de la souris. Après avoir récupéré la relique, cliquez sur un temple avec le bouton droit de la souris pour l'y placer. Lorsque c'est chose faite, vous commencez à recevoir son bonus.



Dans Age of Mythology, le contrôle de toutes les reliques de la carte ne constitue pas une condition de victoire.

Faire sonner le tocsin

Si le pire arrive et que l'ennemi ouvre une brèche dans vos murs pour assaillir votre ville, vous devez sonner le tocsin. Dès lors, tous les villageois cessent leurs activités et se mettent à l'abri dans le bâtiment le plus proche. Ils peuvent ensuite attaquer l'ennemi sans quitter les bâtiments. S'il n'y a pas assez de place pour tous les villageois, ceux qui restent poursuivent leurs activités.

Pour sonner le tocsin

Sélectionnez le forum, puis cliquez sur Sonner le tocsin dans le panneau de commandes.

Une fois les envahisseurs repoussés, cliquez sur **Se remettre au travail** pour demander aux villageois de reprendre leurs activités normales.

Tactiques offensives

Vous avez pris soin de la défense intérieure et à présent, il vous incombe de donner du fil à retordre à l'ennemi.

Déplacement des unités

Lorsque vous sélectionnez deux unités ou plus à déplacer ou à attaquer, celles-ci se déplacent automatiquement en formation logique, les meilleures unités à l'avant et les plus faibles, à l'arrière. Par exemple, les archers suivront l'infanterie afin de bénéficier d'une meilleure protection.

Utilisation des points de route

L'utilisation des points de route permet de contrôler la trajectoire de vos troupes en situation de combat et d'éviter ainsi les positions défensives ou de surprendre l'ennemi en attaquant ses flancs. Pour suivre des points de route, sélectionnez les soldats que vous souhaitez déplacer, puis maintenez la touche **MAJ** enfoncée tout en cliquant sur chaque point situé le long de la trajectoire de votre choix. Vos unités commencent immédiatement à se déplacer le long de cette trajectoire.

Pour attribuer plus de points de route à une unité suivant un itinéraire prédéfini, sélectionnez l'unité, puis maintenez la touche **MAJ** enfoncée tout en cliquant sur de nouveaux points de route.

Transport par voie maritime

S'il vous faut traverser un point d'eau pour attaquer votre ennemi, vous devez embarquer votre armée sur des navires de transport. Ces navires sont construits dans le port et accessibles à toutes les unités soucieuses de franchir des points d'eau.



Dans Age of Mythology, certaines civilisations disposent d'unités de transport aéroportées.

Regroupement des unités

Vous pouvez surveiller la progression de votre armée et vaquer à d'autres occupations si l'armée est regroupée sous une même bannière.

Une armée regroupée s'avère facile à localiser et à contrôler. Le regroupement des unités vous permet de donner simultanément des ordres à différents types de forces.

Pour regrouper des unités

Sélectionnez les unités à regrouper, puis cliquez sur une bannière disponible avec le bouton droit de la souris pour les y regrouper.

Pour donner des ordres à ces unités, cliquez tout simplement sur leur bannière. La vue principale se centre sur le groupe sélectionné. Tout comme votre force militaire, les groupes de ramassage de ressources peuvent également faire l'objet de regroupements.

Les bâtiments produisant des unités peuvent définir une bannière comme point de rassemblement pour ajouter leurs nouvelles unités à un groupe.

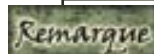
Attaque

Maintenant que votre armée est prête pour l'offensive, il est temps de lui donner l'ordre d'attaquer. Lorsque vous ordonnez une attaque, vos archers et unités de siège commencent à attaquer à portée, alors que les fantassins ou la cavalerie se rapprochent de la cible. La position de combat de vos unités détermine la puissance de leur attaque. Il existe deux positions de combat.

Position offensive : les unités adoptant cette position attaquent les unités ou bâtiments ennemis en vue et poursuivent l'ennemi jusqu'à ce que mort s'en suive.

Position défensive : les unités adoptant cette position attaquent les unités ou bâtiments ennemis, mais ne poursuivent pas l'ennemi si ce dernier s'enfuit.

Pour connaître la position de combat d'une unité, sélectionnez l'unité de votre choix, puis cliquez sur l'icône **Position** dans le panneau de commandes.



La plupart des unités créées adoptent une position de combat offensive.

Pour attaquer

Sélectionnez un villageois ou une (des) unité(s) militaire(s), puis cliquez sur une unité ou un bâtiment ennemi avec le bouton droit de la souris.

Astuces d'attaque

- Les unités de siège se révèlent dévastatrices contre les bâtiments, mais vulnérables aux attaques.
- Les unités mythiques sont puissantes, mais un héros peut en venir à bout.
- Les prêtres égyptiens peuvent soigner les unités alliées.
- Les soldats scandinaves doivent attaquer souvent et très tôt pour bénéficier de la faveur des dieux.
- Seules les unités à portée peuvent attaquer les unités volantes.

La réussite des différents types d'unités varie lorsqu'elles affrontent d'autres types d'unités. Par exemple, les archers sont redoutables face à l'infanterie, mais inefficaces contre la cavalerie. L'aide relative à une unité permet d'en savoir plus sur les types d'unités qu'elle combat le mieux.

Utilisation du marché et de la diplomatie

Créez des caravanes commerciales et échangez des ressources au marché pour en générer davantage encore. Servez-vous de la diplomatie comme d'une arme pour assouvir vos désirs de domination.

Caravanes commerciales

Une caravane commerciale est une unité économique. Envoyez une caravane commerciale dans un forum pour générer un paiement en or. Plus la distance parcourue est importante, plus le paiement en or est conséquent. Les échanges doivent se faire entre un marché et un forum. Par exemple, vous ne pouvez pas bénéficier d'une route commerciale entre deux marchés.

Dans *Age of Mythology*, chaque civilisation possède une caravane commerciale unique.

Pour créer une caravane commerciale, sur le marché, cliquez sur l'icône de **caravane commerciale**, sélectionnez la nouvelle caravane commerciale, puis cliquez sur un forum avec le bouton droit de la souris.

La caravane commerciale se déplace désormais entre le forum et le marché. Sachez que les forces ennemies et les forums attaqueront les caravanes commerciales. Au marché, recherchez la monnaie pour accélérer les caravanes.

Vente et achat de ressources

Au marché, vous pouvez acheter et vendre de la nourriture ainsi que du bois. Le taux d'échange des achats évolue en fonction de l'offre et de la demande. Par exemple, la vente de 1 000 unités de bois fait baisser le prix d'achat du bois sur le marché.

L'achat et la vente de ressources peuvent se révéler primordiaux pour faire face à un manque de ressources nécessaires à l'achat d'unités militaires ou au passage à un autre âge.

Au marché, pour échanger des ressources, cliquez sur l'icône Acheter/Vendre qui convient.

Les échanges sont immédiatement crédités.

Pour entreposer des ressources, cliquez rapidement et plusieurs fois sur Acheter/Vendre. Au marché, sélectionnez l'amélioration Percepteur pour réduire le coût d'échange des ressources.

Tribut aux autres joueurs

Un tribut peut être versé aux autres joueurs (informatisés ou humains) sous forme de ressources (or, nourriture et bois). Aucun tribut ne peut être versé à l'ennemi, mais les joueurs neutres peuvent, quant à eux, en bénéficier. Lors d'une partie alliée, l'échange de ressources entre alliés contribue à accélérer les constructions et à promouvoir les recherches technologiques. À chaque transaction, le paiement d'un tribut se chiffre en ressources. Mais dans *Age of Mythology*, le tribut ne requiert pas de marché et peut être payé à n'importe quel âge.

Pour payer un tribut à un autre joueur, dans le menu principal, cliquez sur l'icône de tribut. Sélectionnez un autre joueur, choisissez la ressource à lui envoyer, puis cliquez sur **Envoyer**.

Pour réduire le coût d'un tribut, faites appel aux ambassadeurs sur le marché.

Diplomatie

La diplomatie détermine la manière dont les unités réagissent entre elles. Les joueurs peuvent définir ces options en cours de partie pour faire et défaire des alliances. Mais dans une partie verrouillée, les options diplomatiques ne peuvent être déterminées qu'en début de partie, après quoi aucune modification n'est possible. Vous disposez des options diplomatiques ci-dessous.

Allié : vos unités défendent les unités et bâtiments des joueurs alliés comme s'ils vous appartenaient. Vous ne pouvez pas attaquer les unités ou bâtiments alliés.

Neutre : vos unités ignorent les unités et bâtiments des autres joueurs à moins que vous ne leur ordonniez d'attaquer. Si vos unités sont attaquées par des unités neutres, elles se défendent elles-mêmes.

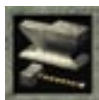
Ennemi : vos unités attaquent les unités et bâtiments des joueurs ennemis entrant dans leur ligne de mire. Il s'agit du paramètre par défaut en matière de diplomatie sauf si vous avez débuté la partie en tant que membre d'une équipe. Pour sélectionner une option diplomatique, dans le menu de jeu, cliquez sur l'icône **Sélectionner un joueur**. Sélectionnez un autre joueur, votre position diplomatique envers celui-ci, puis cliquez sur **OK**.

Les paramètres diplomatiques des autres joueurs ne correspondent pas systématiquement aux vôtres. Lorsque vous définissez un autre joueur comme allié, celui-ci n'hésitera cependant pas à vous attaquer s'il vous a défini comme ennemi.

Bâtiments

Dans *Age of Mythology*, les bâtiments entraînent des unités, sont utilisés pour entreposer des marchandises et abritent les améliorations. Les bâtiments sont construits par les villageois ou l'infanterie scandinave.

Bâtiments en commun



Armurerie

L'armurerie recherche les améliorations en matière d'armes et d'armures destinées aux unités militaires (y compris les navires et bâtiments pouvant attaquer). Thor dispose d'une armurerie spéciale.



Port

C'est au port que sont construits les navires de pêche, de transport et de guerre. Les améliorations relatives aux navires sont à y rechercher.



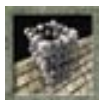
Ferme

Les fermes constituent une source intarissable de nourriture, mais son ramassage se révèle plus lent que pour la pêche ou la chasse. Construisez les fermes près des forums ou des greniers pour amasser rapidement la nourriture.



Porte

Percez les murs de portes pour permettre le passage des unités alliées.



Maison

La maison accueille dix unités de population. À partir de la dixième maison construite, vous devez construire des forums pour abriter la population en surnombre.



Marché

Le marché crée des caravanes commerciales et permet d'acheter et de vendre les ressources. Les caravanes commerciales se déplacent entre les forums, et si tout se passe bien, génèrent de l'or. Au marché, recherchez des améliorations visant à réduire le coût ou augmenter les profits liés aux activités du marché.



Tour sentinelle

La tour sentinelle offre une meilleure visibilité. Elle peut être améliorée pour permettre de tirer des flèches sur les ennemis à portée.

Les tours et autres fortifications améliorées peuvent être placées près des points vitaux comme les gués ou les cols de montagne où l'ennemi est contraint de passer. La garnison de la tour de garde est supposée se battre et défendre la fortification jusqu'à l'arrivée de renforts et tenir les commandants informés de l'avancement. Ce type de fortification étant généralement placé à des endroits clés, l'ennemi ne peut pas le franchir sans risquer de se retrouver bloqué.



Forum

Le forum, centre névralgique de la ville, permet d'entraîner les villageois et les unités héroïques ainsi que d'entreposer des ressources. Les forums ne peuvent être construits que sur des colonies. Dès l'âge héroïque, de nouveaux forums peuvent être construits. Si un joueur revendique toutes les colonies de la carte, il remporte la victoire en conditions standard.

Le développement de l'agriculture a permis d'amasser et d'entreposer plus de nourriture pour les mois d'hiver et autres périodes de pénurie. Le besoin d'amasser, d'entreposer et de protéger les excédents de nourriture a donné naissance aux premières villes faisant office de centres administratifs. Les villes n'ont pas tardé à s'impliquer dans d'autres activités, y compris le ramassage et l'entreposage d'autres ressources, centres de fabrication, points de concentration de population et centres commerciaux.



Temple

Le temple entraîne les unités mythiques et recherche des améliorations mythologiques émanant des dieux. La faveur est une des ressources nécessaires à l'entraînement des unités mythiques. Chaque civilisation gagne une faveur de manière unique.



Murs

Construisez des murs pour protéger une ville, fermer des goullets d'étranglement, défendre des ressources ou protéger des camps. Les murs peuvent évoluer en murs en pierre, murs fortifiés ou murs de citadelle (Égyptiens uniquement) et ce, afin de renforcer leur solidité.

Les humains fortifient leurs cités depuis la construction des premières villes, il y a plus de 10 000 ans. Ces murs servaient à repousser l'ennemi et à protéger les réserves en nourriture si précieuses pendant l'hiver. Les matériaux utilisés dépendaient de ce qui était disponible comme le bois dans les forêts septentrionales ou les briques de boue au Moyen-Orient. Lorsque celle-ci était disponible, la pierre constituait un matériau de choix. Elle ne brûlait pas comme le bois et était plus solide que la brique.

Petit à petit, les citadelles ne se limitèrent pas aux zones angulaires et vinrent renforcer les murs sur leur longueur. Les citadelles étaient très résistantes et protégeaient les escaliers qui menaient à la ville ainsi que les concentrations de défenseurs. L'assaillant pouvait être soumis au supplice du feu provenant des différentes citadelles et du mur en lui-même. S'il parvenait à escalader ce mur, il ne pouvait pas gagner la ville sans avoir préalablement pris le contrôle d'une citadelle.



Merveille

Malgré son coût élevé, la merveille témoigne de la splendeur et de la supériorité d'une civilisation. Lors des parties d'Age of Mythology, la réalisation d'une merveille lance un compte à rebours qui permet de l'emporter si vous parvenez à la défendre dans le délai imparti.

Bâtiments grecs



Camp de tir à l'arc

Le camp de tir à l'arc entraîne des unités d'archers et de contre-archers. Les améliorations destinées aux archers sont à y rechercher.



Forteresse

La forteresse abrite de puissantes unités militaires et armes de sièges. Les améliorations destinées à la forteresse sont à y rechercher. La forteresse permet également de tirer des flèches sur l'ennemi, ce qui en fait également une structure défensive.



Grenier

Le grenier permet d'entreposer toutes sortes de nourritures. Construisez des fermes près du grenier pour pouvoir amasser efficacement de la nourriture. Le bétail est abattu dans le grenier. Recherchez les améliorations relatives au ramassage de nourriture dans le grenier.



Académie militaire

L'académie entraîne les unités d'infanterie. Les améliorations relatives aux unités d'infanterie sont à y rechercher.

Les citoyens grecs étaient militaires en plus d'être fermiers, marchands, artisans et marins. Les hommes valides se voyaient régulièrement enseigner le maniement des armes et les techniques de combat pour être prêts le moment venu. Cet entraînement faisait partie du système éducatif avancé des Grecs, système permettant aux citoyens non asservis d'apprendre toutes sortes de techniques dans les académies militaires.



Entrepôt

L'entrepôt correspond au dépôt de bois et d'or des Grecs. Construisez cet entrepôt près des mines d'or et des forêts pour optimiser le ramassage de l'or et du bois. Les améliorations relatives à l'extraction minière et au bois sont à y rechercher.



Écurie

L'écurie entraîne les unités de cavalerie et de contre-cavalerie. Les améliorations relatives à la cavalerie sont à y rechercher.



Camp de bûcherons

Le camp de bûcherons correspond au dépôt de bois égyptien. Pour optimiser son exploitation, construisez-le près d'une forêt. Les améliorations relatives à l'exploitation forestière sont à y rechercher.



Bastion de migdol

Le bastion de migdol entraîne les chars, les méharis et les éléphants de guerre. Il tire également des flèches sur les unités ennemies et peut être utilisé pour mettre des unités en garnison. Les améliorations relatives au bastion sont à y rechercher.



Camp de mineurs

Le camp de mineurs correspond au dépôt d'or égyptien. Construisez-le près d'une mine d'or pour en faciliter l'extraction. Les améliorations relatives à l'extraction sont à y rechercher.

Les premiers mineurs découvrirent que le métal provenait des minerais et que ces derniers se trouvaient souvent dans de fines veines terrestres. L'exploitation de fines veines de minerais dans la montagne ou le sous-sol nécessitait du matériel adéquat. Plutôt que de fouiller d'immenses cavités sans intérêt, le mineur suivait la veine avec un système de forage, généralement renforcé par du bois pour éviter les effondrements. Les anciens puits de forage d'Europe atteignaient des profondeurs impressionnantes. Des mineurs celtes, en parfait état de conservation, ont été retrouvés dans de profondes mines de sel où ils ont perdu la vie il y a des milliers d'années.



Monument

Les monuments génèrent une faveur. Des bâtiments supplémentaires augmentent la vitesse de génération de la faveur. Vous pouvez construire jusqu'à cinq monuments.



Obélisque

L'obélisque est invoqué par les prêtres égyptiens et dévoile une petite partie de la carte. Il permet de mieux visualiser cette dernière.



Travaux de siège

Construisez de redoutables armes de siège dans les ateliers correspondants et recherchez-y des améliorations.

Bâtiments égyptiens



Caserne

Les unités d'infanterie et les archers sont entraînés à la caserne égyptienne. Les améliorations relatives à l'infanterie et aux archers sont à y rechercher.

Toutes les civilisations ont de tout temps dû entraîner des soldats à des fins défensives, si ce n'est pour attaquer des voisins. Pour beaucoup, cet entraînement se déroulait dans une caserne faisant à la fois office de lieu de vie et de lieu d'entraînement. De nouvelles recrues étaient affectées à la caserne et, après une phase d'entraînement, en sortaient prêtes à prendre du service. À la caserne, elles apprenaient à utiliser leurs armes, les déplacements à adopter sur le champ de bataille ainsi que la discipline requise pour obéir aux ordres en situation de combat.



Grenier

Le grenier permet d'entreposer toutes sortes de nourritures. Construisez des fermes près du grenier pour pouvoir amasser efficacement de la nourriture. Le bétail est abattu dans le grenier. Recherchez les améliorations relatives au ramassage de nourriture dans le grenier.



Phare

Le phare sert à éclairer et ne présente pas d'intérêt offensif. Placez des phares dans des zones clés pour tirer le meilleur parti du terrain environnant.

Bâtiments scandinaves



Fort de la colline

Les forts des collines scandinaves entraînent des unités d'élite et tirent des flèches. Les améliorations relatives aux unités correspondantes sont à y rechercher.



Maison communale

La maison communale scandinave entraîne des unités d'infanterie et de cavalerie. Les améliorations relatives à ces unités sont à y rechercher.



Char à bœufs

Le char à bœufs fait office d'entrepôt mobile pour la nourriture, le bois et l'or. Grâce à sa mobilité, les Scandinaves peuvent amasser des ressources rapidement et efficacement. À noter cependant que la lenteur des chars à bœufs handicape la croissance de la population et les rend vulnérables aux attaques.

Le char à bœufs scandinave d'Age of Mythology témoigne bien de l'importance que revêtaient la chasse et la cueillette pour les Scandinaves avant que l'élevage et l'agriculture ne se développent. Les Scandinaves de l'antiquité parcouraient de longues distances à la recherche de nourriture et de matières premières et ce, en raison du manque de ressources disponibles sur leur terre et du rude climat. Plus tard, lorsqu'ils s'adonnèrent aux pillages pour s'enrichir, ils agissaient vite, amassaient tout ce qui se présentait avant de disparaître.

Améliorations

Au fil des âges, vous pouvez renforcer vos unités par le biais d'améliorations. Celles-ci peuvent conférer des points de vie, des armures ou encore accélérer la création et le ramassage des ressources. Les bâtiments peuvent également bénéficier des améliorations.



Ambassadeurs

Lieu de recherche : Marché

Amélioration : Réduit le tribut à payer au marché

Dès l'avènement des premières grandes civilisations, les ambassadeurs ont permis aux dirigeants de communiquer. Compte tenu de la lenteur des moyens de communication de l'époque (cheval ou navires), il était important d'avoir des représentants au fait des politiques étrangères. L'une des principales fonctions des ambassadeurs consistait à négocier des accords en matière de commerce, de paix, de litiges frontaliers, de prêts et de tribut.



Architectes

Lieu de recherche : Forum

Besoins : Maçons

Amélioration : Augmente les points de vie de tous les bâtiments



Tour baliste

Lieu de recherche : Tour de guet

Besoins : Tour de guet

Amélioration : Augmente les points de vie et d'attaque de la tour

En guise d'amélioration, les grandes tours et fortifications pouvaient recevoir des armes plus lourdes telles que les balistes. Ces dernières permettaient d'attaquer l'ennemi à plus longue portée et d'infliger plus de dégâts aux engins de siège et aux concentrations de troupes.



Huile bouillante

Lieu de recherche : Tour sentinelle

Amélioration : Permet aux tours, bastions de migdol, forts des collines et forteresses d'attaquer les unités menaçant leur base

Les ennemis rassemblés au pied d'un mur défensif ne pouvaient généralement être attaqués que si les défenseurs se penchaient ou s'exposaient aux tirs de flèches venues d'en bas. En guise d'amélioration, de l'huile bouillante ou toute autre substance pouvant être versée sur les attaquants en contrebas. L'huile se révélait particulièrement dévastatrice car elle pouvait au préalable être enflammée, ce qui avait pour double effet de repousser l'assaillant tout en incendiant son matériel de siège.



Scie à archet

Lieu de recherche : Entrepôt, char à bœufs, camp de bûcherons

Besoins : Hache à main

Amélioration : Les villageois amassent et transportent davantage de bois et plus vite

Suite à la découverte du travail du bronze et du fer, l'invention de la scie constitua une nouvelle découverte importante. Les scies permirent de limiter les pertes lors de l'abattage des arbres et de les préparer pour la construction, ce qui, simultanément, augmenta la capacité de ramassage des ouvriers.



Bronze

Lieu de recherche : Armurerie, armurerie des nains

Besoins : Armes, mailles et/ou boucliers en cuivre.



Amélioration : Les armes et armures en bronze sont supérieures à celles en cuivre

Armes en bronze : Augmentent l'attaque des unités et bâtiments humains.



Maille en bronze : Renforcent les armures anti-armes tranchantes des soldats humains.

Boucliers en bronze : Renforcent les armures anti-armes perçantes des soldats humains.

Les améliorations relatives aux mailles sont efficaces contre les armures anti-armes tranchantes de tous les soldats humains, y compris les héros, les pharaons et les prêtres. Cela se répercute sur toutes les unités entraînées dans les lieux suivants : académie, caserne, bastion de migdol, maison communale, forteresse et fort de la colline. Elles n'ont pas d'incidence sur les unités mythiques, les armes de siège ou les navires. Les armures anti-armes tranchantes protègent les unités des attaques tranchantes, qui sont généralement des attaques au corps à corps.



Goudron brûlant

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Les archers, les navires d'archers et les balistes reçoivent des projectiles enflammés, augmentant leur attaque contre les bâtiments



Charpentiers

Lieu de recherche : Entrepôt, char à bœufs, camp de bûcherons

Besoins : Scie à archet

Amélioration : Les villageois amassent et transportent davantage de bois et plus vite

La hausse importante des excédents de nourriture qui a suivi l'invention de l'agriculture et la domestication de nombreuses espèces animales ont permis l'apparition d'artisans spécialisés dans les sociétés avancées de l'Antiquité. Les charpentiers, par exemple, excellaient dans les constructions en bois. Les sociétés profitèrent de cette spécialisation, car les charpentiers expérimentés se révélaient bien plus efficaces que leurs homologues non expérimentés sur un même projet.



Pigeons voyageurs

Lieu de recherche : Tour sentinelle, poste avancé

Besoins : Feux de signalisation

Amélioration : Augmente la visibilité de tous les bâtiments

Outre les feux de signalisation et autres signaux visuels, l'utilisation de pigeons voyageurs a permis l'envoi rapide de messages à des kilomètres de distance et ce, quel que soit le terrain. Les commandants, postés à un point central, étaient ainsi régulièrement informés de la situation sur les lignes de front.



Mur de citadelle

Lieu de recherche : Porte, mur fortifié

Besoins : Mur fortifié

Amélioration : Augmente les points de vie des murs

Pour améliorer les murs, des citadelles furent érigées sur leur longueur et non plus uniquement dans les angles. Les citadelles étaient très résistantes et protégeaient les escaliers qui menaient à la ville ainsi que les concentrations de défenseurs. L'assaillant pouvait subir les tirs provenant des différentes citadelles et de la façade. S'il parvenait à escalader le mur, il ne pouvait pas gagner la ville sans avoir préalablement pris le contrôle d'une citadelle.



Bardage

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente le blindage anti-armes perçantes des navires

Avant l'avènement de la poudre à canon, les batailles navales se caractérisaient par des tirs de projectiles (arcs ou armes plus lourdes), l'éperonnage ou l'abordage. Face à la menace des tirs de projectiles, les architectes navals de l'Antiquité dotèrent les navires de bardage, sorte de pavois en bois ou en métal qui protégeait les marins et les rameurs. En mer, les Vikings installaient leurs boucliers le long de leurs embarcations pour les protéger des ennemis.



Monnaie

Lieu de recherche : Marché

Amélioration : Augmente la vitesse des caravanes

La découverte de la monnaie constitue l'une des grandes améliorations économiques de l'Antiquité. La monnaie fit tout d'abord son apparition en Asie mineure grecque sous forme de pièces d'électrum. Elle renforça l'efficacité du commerce en faisant office de moyen d'échange, une valeur de stockage et une valeur étalon. Avant elle, le troc était de mise. Le troc se révèle inefficace en raison du temps nécessaire à la conclusion d'un accord sur les taux d'échange qui conviennent pour diverses marchandises.



Conscrit

Lieu de recherche : Camp de tir à l'arc, caserne, académie militaire, écurie, bastion de migdol, port

Besoins : Enrôlés

Amélioration : Augmente la vitesse de création des unités

En dernier recours, un souverain qui avait impérativement besoin de soldats pouvait enrôler les hommes valides dans le cadre du service militaire. Cette mobilisation (ou conscription) de soldats se révélait perturbante et ne devait pas être prise à la légère. À moins d'être bien menés et très motivés, les conscrits n'étaient pas très brillants. Mais la conscription permettait d'amener rapidement des soldats sur le champ de bataille ce qui, dans l'urgence, pouvait faire la différence.



Cuivre

Lieu de recherche : Armurerie, armurerie des nains

Armes en cuivre : Augmentent l'attaque des unités et bâtiments humains.

Maille en cuivre : Renforcent les armures anti-armes tranchantes des soldats humains.

Boucliers en cuivre : Renforcent les armures anti-armes perçantes de vos soldats.

Le cuivre brut fut le premier métal utilisé par l'homme en raison de sa présence occasionnelle à la surface de la terre. Sa température de fusion était relativement basse et il pouvait être façonné selon différentes formes. Lorsque les hommes découvrirent comment le faire fondre, ils parvinrent à fabriquer les premiers objets en métal fondu. Ils fabriquaient notamment des couteaux utilisés pour le travail comme pour le combat. Les armes en cuivre étaient plus efficaces que celles en pierre et se révélaient bien moins fragiles.



Créneaux

Lieu de recherche : Tour sentinelle

Amélioration : Augmente l'attaque de bâtiment contre des cibles mobiles

Les créneaux, petites ouvertures pratiquées sur les remparts d'un château, permettaient aux défenseurs d'ouvrir le feu contre l'ennemi tout en se protégeant des tirs de ce dernier.



Cheval du détachement

Lieu de recherche : Forteresse, travaux de siège, fort de la colline

Amélioration : Augmente la vitesse des armes de siège

Les animaux de trait, comme les chevaux, les bœufs et les mules, ont augmenté la productivité des hommes dans le domaine du transport. Un seul homme pouvait diriger plusieurs chevaux ou bœufs pour leur faire tirer un poids supérieur à ce qu'il aurait pu tirer seul. Ceci s'appliquait également au combat. Les chevaux étaient capables de déplacer des armes de siège plus vite que les hommes, même en grand nombre.



Pont clos

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente la capacité de chargement des navires de transport

Les premières embarcations étaient petites et ne disposaient pas de ponts. Leur coque était occupée par l'équipage et la cargaison. Peu à peu, les navires s'agrandirent et se dotèrent de ponts clos, créant ainsi un espace de stockage dans la coque. La cargaison, les réserves et les couchettes étaient situées sous les ponts, à l'abri des éléments et ainsi ne gênaient pas les manœuvres de l'équipage. Ce dernier dirigeait le navire depuis le pont supérieur, qui restait ouvert. Les ponts ouverts améliorèrent la capacité de transport ainsi que la productivité des navires.



Ingénieurs

Lieu de recherche : Forteresse, travaux de siège, fort de la colline

Amélioration : Augmente l'attaque des armes de siège

Alors que certains ingénieurs mettaient tout en œuvre pour ériger des murs et fortifications capables de résister aux attaques, d'autres se penchaient sur les manières de mieux attaquer ces fortifications. Les ingénieurs de siège apprirent à tirer parti des faiblesses des fortifications ennemies, à améliorer la puissance et l'efficacité des armes de sièges et à préparer une éventuelle attaque.



Contrôle des crues

Lieu de recherche : Grenier, char à bœufs

Besoins : Irrigation

Amélioration : Les villageois amassent de la nourriture des fermes plus vite

La présence de l'eau provenant des vallées fluviales fut indispensable au développement des premières grandes civilisations, mais cette présence n'était pas sans dangers. En Égypte, par exemple, les inondations étaient monnaie courante. Les hommes durent par conséquent apprendre à les contrôler ou, du moins, à en minimiser les effets dévastateurs. L'utilisation de digues pour contenir le fleuve à certains endroits et l'encourager à déborder dans d'autres pour fertiliser le sol contribua à augmenter la production de nourriture.



Forum fortifié

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque de vos forums et leur permet d'accueillir une plus large population.



Mur fortifié

Lieu de recherche : Porte, mur de pierre

Besoins : Mur de pierre

Amélioration : Augmente les points de vie des murs

Les défenseurs des villes renforcèrent les premiers murs en les fortifiant. Ces fortifications nécessitaient des renforcements en termes d'épaisseur et de techniques de construction et l'ajout de postes de combat protégés pour les défenseurs. Les plates-formes protégées situées en haut des murs permettaient aux défenseurs de combattre les ennemis qui tentaient d'escalader le mur. Aux angles, des bastions favorisaient les tirs croisés sur l'ennemi et ce, depuis trois directions.



Tour de guet

Lieu de recherche : Tour sentinelle

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des tours

Les tours et autres fortifications améliorées pouvaient être placées près des points vitaux comme les gués ou les cols de montagne que l'ennemi était contraint de franchir. La garnison de la tour de guet était supposée se battre et défendre la fortification jusqu'à l'arrivée de renforts et tenir les commandants informés de la situation. Ce type de fortification étant généralement placé à des endroits clés, l'ennemi ne pouvait pas le franchir sans risquer de se retrouver bloqué.



Hache à main

Lieu de recherche : Entrepôt, char à bœufs, camp de bûcherons

Amélioration : Augmente la vitesse de ramassage et de transport du bois

L'invention des haches en pierre, puis en métal constitua une importante découverte car elle favorisa l'abattage et le ramassage du bois, une ressource essentielle à la construction. La hache en métal était supérieure à celle en pierre. La hache en métal pouvait être affûtée tandis que celle en pierre devait constamment être remplacée.



Chiens de chasse

Lieu de recherche : Grenier, char à bœufs

Amélioration : Permet d'amasser plus vite la nourriture provenant des animaux chassés

Les chiens auraient été les premiers animaux à être apprivoisés par l'homme voilà quelque 11 000 ans. Ils représentaient de précieux compagnons de chasse car ils pouvaient trouver, attaquer et rapporter le gibier. Ils permirent aux hommes de mieux chasser. Les chiens servaient également d'animaux de trait, montaient la garde contre les prédateurs et les ennemis et étaient de fidèles compagnons.



Économie rurale

Lieu de recherche : Grenier, char à bœufs

Amélioration : Les villageois portent davantage de nourriture
Parallèlement au travail à la ferme et à la domestication des animaux, de nouvelles techniques d'économie rurale (par exemple pour le transport, le stockage et la conservation de la nourriture) furent développées afin de tirer parti des ressources renouvelables. Sans améliorations en la matière, bon nombre de denrées périssables étaient gâchées. Parmi les premières avancées réalisées dans le domaine d'économie rurale figuraient la vannerie, la poterie, le salage et le fumage de la viande et du poisson, la fabrication du fromage ainsi que l'utilisation des animaux pour le transport.



Fer

Lieu de recherche : Armurerie, armurerie des nains

Besoins : Armes, mailles et/ou boucliers en fer



Amélioration : Les armes et armes en fer sont les meilleures d'Age of Mythology

Armes en fer : Augmentent l'attaque des unités et bâtiments humains.



Maille en fer : Renforcent les armures anti-armes tranchantes des soldats humains.

Boucliers en fer : Renforcent les armures anti-armes perçantes de vos soldats.



Irrigation

Lieu de recherche : Grenier, char à bœufs

Besoins : Charrue

Amélioration : Les villageois amassent de la nourriture des fermes plus vite

Les cueilleurs et fermiers de l'Antiquité comprirent très vite l'importance du soleil et de l'eau sur les récoltes. Pour développer leurs cultures, ils apprirent à contrôler l'eau par le biais de l'irrigation. Les canaux irriguaient souvent des terres éloignées qui, sans eau, auraient été impossibles à cultiver. L'irrigation était primordiale pour la production de nourriture, la croissance démographique et la puissance économique de nombreuses régions où apparurent les premières civilisations comme le Croissant fertile, l'Égypte et la Chine.



Enrôlés

Lieu de recherche : Camp de tir à l'arc, caserne, académie militaire, écurie, bastion de migdol

Amélioration : Augmente la vitesse de création des unités

Là où la population était principalement composée d'hommes libres, le gouvernement faisait généralement appel à leurs services dans le cadre du service militaire. Ces citoyens qui devaient toujours se tenir prêts en cas d'urgence étaient appelés les « enrôlés ». Le souverain pouvait les mobiliser sous certaines conditions, notamment à l'approche d'ennemis. Leur enrôlement était une obligation formelle, équivalant sommairement à un impôt ou à un service public obligatoire. Par exemple, les citoyens grecs, de l'âge adulte à leur soixantaine, étaient supposés servir dans la phalange de leur ville, une variante locale de l'enrôlement.



Maçons

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente les points de vie des bâtiments

La maçonnerie fit son apparition dans diverses régions, comme celles dotées de bonnes pierres et de boue pour la fabrication des briques. Dans l'Égypte antique, cette compétence était très prisée pour la construction de grands monuments et bâtiments. Dans la Grèce antique, elle était utilisée pour construire des citadelles en montagne capables de protéger les vallées fertiles situées en contrebas. Plus tard, les maçons grecs construisirent également de splendides temples, bâtiments publics et murs défensifs.



Oxybèles navales

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente la portée des navires de siège

Les oxybèles étaient la version grecque des balistes. Des descriptions de cette arme tirant un ou deux longs projectiles se terminant en flèches sont parvenues jusqu'à nous. Des manivelles situées à l'arrière de l'arme permettaient de mettre en position un grand arc composé de bois laminé et de tendon. À bord d'un navire, ces armes pouvaient avoir un effet dévastateur sur les fortifications terrestres.



Pic

Lieu de recherche : Entrepôt, char à bœufs, camp de bûcherons

Amélioration : Permet d'amasser et de porter davantage d'or et plus vite

C'est à la préhistoire que les hommes utilisèrent pour la première fois les métaux comme le cuivre et l'électrum, qu'ils trouvaient à la surface de la terre. Mais arriva un moment où ces métaux trouvés à la surface se firent de plus en plus rares et les hommes apprirent donc à creuser pour s'en procurer. Pour ce faire, ils utilisaient des outils rudimentaires comme des bâtons ou des os. Ils leur ajoutaient des têtes en pierre, et plus tard en métal, pour les rendre plus efficaces et plus résistants. Le développement au pic leur facilita largement la tâche en permettant d'appliquer plus de force sur le point d'impact.



Charrue

Lieu de recherche : Grenier, char à bœufs

Amélioration : Les villageois amassent de la nourriture des fermes plus vite

L'apparition de la charrue constitua une découverte majeure dans le domaine agricole, notamment lorsque celle-ci était tractée par un animal. Avant l'avènement de la charrue, les travaux agricoles se limitaient aux sols mous sur lesquels les bœches suffisaient pour semer. La charrue, continuellement améliorée, tirée par un bœuf ou un cheval permettait de travailler les sols difficiles de manière plus efficace que les outils manuels. C'est ainsi que de plus grandes étendues de terres furent cultivées et que la productivité des ouvriers agricoles augmenta.



Filet cernant

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Les navires de pêche amassent du poisson plus vite

Le filet cernant était en fait un filet de pêche amélioré capable d'optimiser la productivité des pêcheurs. L'utilisation du filet cernant impliquait la présence de deux navires et ce, afin de former un profond barrage en forme de colonne autour des bancs de poissons. En fermant le bas de la colonne, une grande « poche » remplie de poisson se formait. La colonne était ensuite remontée à bord des navires pour y récupérer le poisson.



Carrière

Lieu de recherche : Entrepôt, char à bœufs, camp de bûcherons

Besoins : Puits de forage

Amélioration : Les villageois amassent et transportent davantage d'or

Une fois les réserves de métal de la surface épuisées, les mineurs de l'Antiquité se mirent à creuser des trous, ou carrières, suivant les gisements de métaux de la terre. L'exploitation de ces carrières était laborieuse et bon nombre d'esclaves s'y éreintaient. Les carrières étaient plus courantes lorsque les veines de minerais étaient diffuses et situées près de la surface.



Bélier renforcé

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente le blindage anti-armes écrasantes des navires éperons

La mise au point d'un éperon actionné à la rame s'accompagna d'un renforcement de la coque des navires. Les architectes navals devaient trouver un bon compromis entre la vitesse (qui augmentait l'effet d'un éperonnage) et le renforcement de la coque (qui augmentait la résistance du navire). Lors de la grande bataille navale de Salamis, les navires grecs, plus petits et plus rapides, prirent un avantage décisif sur leurs homologues perses et phéniciens, pourtant plus grands et plus solides, dans le détroit. Dans un espace plus large, la flotte perse l'aurait certainement emporté.



Amphore de sel

Lieu de recherche : Port

Besoins : Filet cernant

Amélioration : Renforce la capacité d'amasser de la nourriture des navires de pêche

Bien que capables de parcourir de longues distances, les navires avaient beaucoup de mal à rapporter leur pêche à bon port. Les épaves chargées d'amphores grecques de la mer Méditerranée et de la mer Noire laissent à penser que la salaison du poisson était assez courante. Le sel était souvent mélangé au poisson pour former une pâte appelée « garum » très appréciée des Grecs et des Romains.



Puits de forage

Lieu de recherche : Entrepôt, char à bœufs, camp de bûcherons

Besoins : Pic

Amélioration : Les villageois amassent et transportent davantage d'or bois et plus vite

Les premiers mineurs découvrirent que le métal provenait des minerais et que ces derniers se trouvaient souvent dans de fines veines terrestres. L'exploitation de fines veines de minerais dans la montagne ou dans le sous-sol nécessitait du matériel adéquat. Plutôt que de fouiller d'immenses cavités sans intérêt, le mineur suivait la veine avec un système de forage, généralement renforcé par du bois pour éviter les effondrements. Les puits de forage européens de l'Antiquité atteignaient des profondeurs impressionnantes. Des mineurs celtes, en parfait état de conservation, ont été retrouvés dans de profondes mines de sel où ils ont perdu la vie il y a des milliers d'années.



Percepteurs

Lieu de recherche : Marché

Amélioration : Réduit le coût des achats ou des ventes au marché

De tous temps, les gouvernements ont eu besoin de revenus. Ces revenus provenaient généralement des impôts prélevés sur la production et la fabrication agricoles ainsi que des droits commerciaux. Des percepteurs étaient employés pour collecter les marchandises dues au gouvernement. Efficaces et dignes de confiance, ils contribuaient à maintenir des taux d'imposition relativement bas. Inefficaces et corrompus, ils augmentaient les taux d'imposition, entraînant des troubles civils et des injustices.



Feux de signalisation

Lieu de recherche : Tour sentinelle

Amélioration : Augmente la visibilité de tous les bâtiments

Bien avant l'avènement du télégraphe et de la radio, les anciens mirent au point des méthodes permettant de communiquer à distance à l'aide de feux, de drapeaux et de bannières. Ces derniers étaient placés à portée de vue de tous les intéressés et des messages simples pouvaient ainsi être transmis sur de longues distances. Un mur défensif pouvait en être légèrement équipé, tandis que des réserves mobiles étaient postées à intervalles réguliers. Ces signaux permettaient de déplacer la réserve centrale vers une position menacée.



Mur de pierre

Lieu de recherche : Porte, mur en bois

Amélioration : Augmente le blindage et les points de vie du mur

Les humains fortifient leurs cités depuis la construction des premières villes, il y a plus de 10 000 ans. Ces murs servaient à repousser l'ennemi et à protéger les réserves de nourriture si précieuses pendant l'hiver. Les matériaux utilisés dépendaient de ce qui était disponible, comme le bois dans les forêts septentrionales ou les briques de boue au Moyen-Orient. Lorsque celle-ci était disponible, la pierre constituait un matériau de choix. Elle ne brûlait pas comme le bois et était plus solide que la brique.

Améliorations mythologiques

Les améliorations mythologiques sont généralement propres aux dieux adorés, à l'exception de l'omniscience, disponible pour toutes les cultures. L'omniscience, qui vous permet de voir tous vos ennemis, est à rechercher dans le temple.

Les Égyptiens



Herminette de Wepwawet

Adoration : Bastet

Lieu de recherche : Camp de bûcherons

Amélioration : Les agriculteurs abattent les arbres et amassent du bois plus vite

Wepwawet était un dieu égyptien mineur du culte funéraire. Il utilisait son herminette (l'ancêtre du rabot) pour ouvrir la bouche des défunts lors de la cérémonie de « l'ouverture de la bouche ». Les Égyptiens le représentaient sous la forme d'un chacal, alors que plus tard, les Grecs l'associèrent aux loups et baptisèrent sa ville sacrée de Zawty « Lycopolis ».



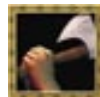
Couronne Atef

Adoration : Osiris

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des momies ; augmente la longévité de leurs subordonnés

Osiris a souvent été représenté avec une couronne blanche et conique surmontée d'un disque solaire et flanquée de deux plumes d'autruche rouges. La couronne blanche était la couronne de la Haute-Égypte, le disque solaire symbolisait la royauté et les plumes rouges, les deux vérités, à savoir la vie et la mort. Les plumes symbolisaient également Maat, la déesse de la vérité et de la justice.



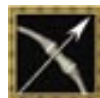
Hache de la vengeance

Adoration : Horus

Lieu de recherche : Caserne

Amélioration : Augmente les dégâts supplémentaires des hommes d'armes contre les bâtiments

Les Égyptiens privilégiaient deux formes de haches, l'une coupante et l'autre perçante. La hache coupante était munie d'une longue lame et se révélait plus efficace contre les ennemis sans armure ; la hache perçante était parfaite contre les armures, les casques et les crânes, comme en témoigne la momie de Sekenere Tao II, souverain de la 17^e dynastie de Thèbes.



Arc en os

Adoration : Sekhmet

Lieu de recherche : Bastion de migdol

Amélioration : Augmente la portée des archers sur char

L'arc et les flèches croisées symbolisaient la déesse Neith, une déesse considérée comme très ancienne même par les Égyptiens de l'Antiquité. Elle était la déesse de la guerre, de la chasse, de la protection et de la création. Elle était souvent représentée tenant un arc et des flèches ou couronnée d'une étoile accompagnée d'un arc. Les arcs pouvaient être fabriqués à partir de matériaux très simples (bois et tendons) ou de matériaux plus complexes (corne, bois durs et souples et tendon). Les pointes de flèches étaient en bois, os ou métal.



Livre de Thot

Adoration : Thot

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente le coût et l'attaque des nouveaux forums

« Le livre de Thot se trouve au milieu du fleuve, près de Coptos, dans une urne en fer. Dans l'urne en fer se trouve une urne en bronze, dans l'urne en bronze, une urne en sycomore, dans l'urne en sycomore, une urne en ivoire et en ébène, dans l'urne en ivoire et en ébène, une urne en argent, dans l'urne en argent, une urne en or et dans cette urne en or se trouve le Livre de Thot. L'urne est protégée par des serpents et des scorpions, et gardée par un serpent immortel. »

— Extrait du conte de Setna Khaemwese et du Livre de Thot



Ville des morts

Adoration : Néphthys

Lieu de recherche : Temple, forum

Amélioration : Augmente l'attaque et le temps de résurrection des pharaons

« L'Osiris Ani, dont la parole est vérité, a dit que j'étais le serpent Sata dont les années étaient illimitées. Je suis mort. Et chaque jour, je renaïs. Je suis le serpent Sa-en-ta, habitant aux confins de la terre. Je suis mort. Et chaque jour, je renaïs, je me renouvelle, je retrouve ma jeunesse. »

— Le papyrus d'Ani



Criosphinx

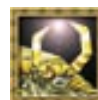
Adoration : Bastet

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des sphinx

Le Criosphinx à la tête de bélier était le gardien des lieux sacrés égyptiens. Le temple de Karnak était autrefois relié à Louxor et au Nil par l'Avenue des Sphinx, une route flanquée de dizaines et dizaines d'implacables détenteurs de l'énigme.

« Cette énigme n'était pas simple à résoudre et nécessitait l'intervention d'un prophète ; où te trouvais-tu ; ni les oiseaux, ni les signes célestes ne t'aideront, mais je suis venu, le simple Œdipe. Par l'esprit de mère, je lui ai fermé la bouche, sans lui révéler les présages. »



Crocodilopolis

Adoration : Hathor

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente la portée de Petesoukhos

Le dieu crocodile, connu sous le nom de Suchos ou Sobek, était associé à la fertilité. Les Grecs baptisèrent son oasis de Fayoum, près du lac Qarun, « Crocodilopolis » ou la « ville du crocodile », en raison de la présence dans le lac d'un crocodile sacré.



Vent du désert

Adoration : Osiris

Lieu de recherche : Bastion de migdol

Amélioration : Améliore la vitesse et l'attaque des méharis

Les dromadaires (chameaux à une seule bosse) se sont remarquablement adaptés aux conditions de vie extrêmes du désert. Ils peuvent avancer pendant des jours sans boire, perdre presque la moitié de leur poids sans effets secondaires et transporter de très lourdes charges. Leurs pieds plats et leur allure leur permettent de franchir de vastes étendues désertiques.



Balles d'électrum

Adoration : Ptah

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Augmente l'attaque des frondeurs

L'électrum est un alliage naturel composé d'or et d'argent. Bien que moins solide que les autres métaux disponibles à l'époque, ses propriétés mystiques, spirituelles et psychologiques primaient sur sa résistance. Lorsque le grand pharaon Ramsès combattait, il portait un casque en électrum.



Patte du chacal

Adoration : Anubis

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie de l'anubite et la distance de saut

Après avoir été assassiné par Seth, Osiris usurpa à Anubis sa position de dieu des morts. Dès lors, Anubis se chargea de diverses tâches liées au bien-être des Ka, les âmes, dans l'autre vie. Il transportait notamment ces âmes dans la salle de Maat, la salle du jugement, où il devait peser le cœur des morts.



Sauvage

Adoration : Seth

Lieu de recherche : Grenier

Amélioration : Les animaux domestiqués infligent plus de dégâts et produisent plus de nourriture

Seth est associé à plusieurs animaux parmi lesquels les cochons, les hippopotames, les crocodiles, les scorpions et les ânes. Ses longues oreilles et son visage allongé lui venaient certainement de l'association de tous ces animaux et non d'un seul. Il est également représenté par un hippopotame mâle, considéré par les Égyptiens comme une créature destructrice et dangereuse.



Crue du Nil

Adoration : Isis

Lieu de recherche : Grenier

Amélioration : Permet de disposer constamment de nourriture

La Terre Noire, comme est également baptisée la Basse-Égypte, doit son nom au sol noir et fertile résultant des crues régulières du Nil. Ce sol noir et riche était particulièrement propice à l'agriculture. Associé à une bonne irrigation et à des inventions comme le shadouf, il permettait aux Égyptiens de l'Antiquité de survivre et de prospérer dans un environnement normalement hostile. La vie quotidienne des Égyptiens dépendait de ces crues. De nos jours, les crues du Nil ne sont plus ce qu'elles étaient. Une série de barrages et d'usines hydroélectriques, comme à Assouan, contrôlent le fleuve et produisent de l'énergie électrique.



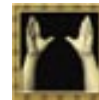
Barque funéraire

Adoration : Osiris

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente l'attaque du kebenite contre les navires d'archers

Tous les matins, Râ, le dieu du soleil, renaissait et parcourait le ciel sur la barque solaire Manjet, la « Barque d'un million d'années ». Le crépuscule venu, Râ mourait et devenait Auf. La barque se transformait alors en barque Mesektet, la « Barque de la nuit », et le transportait dans l'obscurité jusqu'à ce qu'il renaisse.



Rites funéraires

Adoration : Néphthys

Lieu de recherche : Temple, forum

Amélioration : Augmente les dégâts infligés par les prêtres et les pharaons aux unités mythiques

« Néphthys a parlé d'Osiris Ani, dont les paroles sont vérité. Je suis là pour te protéger. Ô, frère Osiris. Je suis là pour te protéger. Ma force sera près de toi, ma force sera toujours près de toi. Râ t'a entendu pleurer et les dieux ont déclaré que tes paroles étaient vérité. Tu t'es levé. Tes paroles sont vérité en ce qui concerne ce qui t'est arrivé. Ptah a eu raison de tes ennemis, et tu es Horus, le fils d'Hathor. »

— Le papyrus d'Ani



Le premier des 50

Adoration : Horus

Lieu de recherche : Caserne

Amélioration : Renforce les armures anti-armes perçantes des lanciers et inflige des dégâts supplémentaires aux archers

L'invasion d'Hyksos, à la fin de la 14ème dynastie, poussa les pacifiques Égyptiens à organiser ce qui, à ce stade, n'était qu'une armée informelle. Le pharaon menait souvent ses armées au combat. La hiérarchie militaire était la suivante : le pharaon commandait les princes, qui commandaient les autres nobles, qui eux-mêmes commandaient le « Premier des 50 ». Le Premier des 50 commandait 50 soldats et l'un des quatre groupes était sous le commandement d'un porte-drapeau. Les soldats placés sous le commandement d'un porte-drapeau étaient tous équipés du même arsenal.



Sphinx hiératique

Adoration : Bastet

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque du criosphinx

Au lieu d'avoir une tête humaine, le sphinx hiératique a la tête menaçante d'un faucon, avec un air mauvais et un bec acéré, prêt à éviscérer ceux qui ne répondraient pas à ses énigmes. Il se révèle plus agressif et plus impitoyable que le criosphinx et l'androsphinx, ses pacifiques cousins.

« Dites, monsieur, vous êtes-vous déjà illustré comme prophète ? Lorsque le sphinx énigmatique était ici, pourquoi n'avez-vous pas délivré ces gens ? »

— Œdipe, Œdipe Roi



Bouclier à armature en cuir

Adoration : Ptah

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Renforce les armures anti-armes perçantes des lanciers

Les Égyptiens privilégiaient un bouclier de forme ronde, en bois et recouvert de cuir. Recouvrir une surface en bois de cuir se révélait peu coûteux, léger et facile à appliquer car plus souple que les onéreux renforcements en métal. Dotés d'un bouclier plus léger, les troupes pouvaient se déplacer plus vite et le manier avec plus d'efficacité.



Medjay

Adoration : Hathor

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente l'espérance de vie des mercenaires

Les medjays, nomades nubiens, servirent les forces militaires égyptiennes au sein de leur force de police dans la Thèbes antique. Aux alentours de 200 avant J. C., ils protégeaient la construction de la nécropole royale de Deir el-Medina. Ils surveillaient les ouvriers et veillaient à leur sécurité. Il leur arrivait même de prendre eux-mêmes part aux travaux de construction. Au fil du temps, les medjays furent totalement absorbés par l'Égypte.



Nécropole

Adoration : Anubis

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente la vitesse de génération de faveur

L'ancienne ville d'Assiout était un centre d'adoration d'Anubis et de Wapwawet. Assiout fut plus tard rebaptisée par les Grecs Lycopolis, la ville du loup, en raison de son intérêt pour les deux dieux à tête de loup. Aujourd'hui, la ville d'Assiout est un important centre agricole pour le coton et les céréales, mais les tombes de son ancienne nécropole témoignent de l'importance d'Anubis, dieu des morts et gardien des lieux.



Nouveau royaume

Adoration : Osiris

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Partage le royaume entre deux pharaons

La Basse-Égypte (les terres noires et fertiles) et la Haute-Égypte (les terres rouges et arides) furent réunies par le roi de Haute-Égypte Ménéès, qui conquiert la Basse-Égypte et fonda la 1ère dynastie aux alentours de 3100 avant J.C.

« Le Heru vivant, qui fait prospérer les deux terres ; les deux femmes qui font prospérer les deux terres ; le Heru doré qui fait prospérer les deux terres ; le roi de la haute et de la basse Chem Neferkare ; le fils de Rê Sha[ba]ka], aimé de Ptah-Au-Sud-De-Son-Mur, qui aime Rê pour toujours. »

— Extrait de l'inscription de Shabaka



Bélier du vent d'Ouest

Adoration : Sekhmet

Lieu de recherche : Travaux de siège

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des tours de siège

Les béliers, premières armes de siège de l'Antiquité, étaient utilisés contre des murs. Les coups répétés de ces béliers coiffés de métal finissaient par faire tomber les remparts en briques de boue. Au fil de l'évolution des murs, les béliers se développèrent pour devenir des tours de siège plus larges et plus hautes.



Chats sacrés

Adoration : Bastet

Lieu de recherche : Grenier

Amélioration : Protège les fermes de la vermine ; les fermes produisent de la nourriture plus vite

Bubastis était le centre d'adoration de Bastet, la déesse de la fertilité à tête de chat. Au départ, son adoration se limitait à celle des chats qui habitaient ses temples, avant de s'étendre à tous les chats. Pour les Égyptiens, l'adoration des chats était pragmatique, car ceux-ci protégeaient leurs réserves de grains et leurs foyers de la vermine et des animaux venimeux. Le fait de tuer un chat était considéré comme un meurtre. C'est ce que découvrit un Romain vivant à Alexandrie lorsque, accidentellement, il tua un chat, et qu'il fut traîné dans la rue pour y être lynché par une foule d'Égyptiens en colère.



Hache festonnée

Adoration : Ptah

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Augmente l'attaque des hommes d'armes

Les Égyptiens adoraient les haches qu'ils utilisaient comme arme ou comme outil. Des haches superbement décorées ont été découvertes auprès d'un grand nombre de momies. L'ajout d'une surface festonnée à ces haches les renforçait et leur permettait d'infliger plus de dégâts.



Lance du serpent

Adoration : Anubis

Lieu de recherche : Caserne

Amélioration : Augmente l'attaque des lanciers

Vipères, aspics et cobras... Ces serpents étaient vénérés par les Égyptiens de l'Antiquité car ils tuaient la vermine présente dans les entrepôts de grains et étaient craints pour leur venin qui pouvait se révéler mortel.



Shaduf

Adoration : Ptah

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Réduit le coût et la vitesse de construction des fermes

Le shaduf, invention simple mais importante, était composé d'un récipient en peau ou en argile attaché à un levier contrebalancé par des pierres. Ce récipient servait à puiser l'eau du Nil avant de la verser dans les canaux pour l'irrigation.



Peau du rhinocéros

Adoration : Râ

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Renforce les armures anti-armes tranchantes et perçantes des villageois

Les rhinocéros sont connus pour leur peau épaisse et résistante. La peau de rhinocéros ne tarda donc pas à faire son apparition sur les armures. Ajoutez-y une large corne (voire deux) à l'extrémité du museau et vous vous rendrez compte que le rhinocéros semble redoutable. Isis protège vos agriculteurs en renforçant leur peau, en les rendant moins vulnérables aux attaques des animaux sauvages et des ennemis.



Frondes solaires

Adoration : Sekhmet

Lieu de recherche : Armurerie, caserne

Amélioration : Augmente les dégâts infligés par les frondeurs à l'infanterie

Les chasseurs de l'Antiquité utilisaient des frondes pour tuer ou assommer le petit gibier et bien que les frondes en pierre aient la capacité d'estropier ou de tuer, les soldats s'en servaient généralement pour distraire ou harceler l'ennemi. Les archers comptant sur leur portée et leur visée, les frondeurs pouvaient se révéler très efficaces. Les frondeurs n'avaient pas à approcher les archers à pied, ce qui aurait été dangereux, et les pierres qu'ils leur lançaient en blessaient beaucoup, en tuaient d'autres et réussissaient sans conteste à rompre leur formation et à les éloigner de leur but.



Lance à l'horizon

Adoration : Horus

Lieu de recherche : Armurerie, caserne

Amélioration : Augmente l'attaque et les points de vie des lanciers

Horus décida d'en finir avec Seth. Il se tenait à l'avant d'une barque, protégée par les charmes d'Isis. Il possédait pour la chasse une superbe lance que Thot avait bénie. La lance brillait de mille feux. Seth, sous la forme d'un gros hippopotame rouge, attaqua la barque d'Horus, mais les charmes d'Isis firent effet et la barque demeura intacte. De toutes ses forces, Horus projeta sa lance brillante dans le cou de l'hippopotame et Seth, le meurtrier d'Osiris et l'ennemi de Râ, succomba.



Esprit de Maat

Adoration : Néphthys

Lieu de recherche : Temple, forum

Amélioration : Augmente la vitesse de guérison des prêtres et diminue le coût de création

« ... J'ai vu l'être qui se cache ici. Je me suis caché et j'ai trouvé la frontière. Je suis allé à Nerutef et celui qui s'y trouvait m'a recouvert d'un vêtement. J'ai de la myrrhe offerte par des femmes et de la poudre offerte par le peuple. En vérité, il (Osiris) m'a parlé des choses qui me concernaient. J'ai dit : Que mon jugement soit impartial tel que nous le souhaitons tous. »

— Le papyrus d'Ani



Pierres de lin rouge

Adoration : Sekhmet

Lieu de recherche : Port, travaux de siège

Amélioration : Augmente les dégâts infligés par les catapultes et les barges de guerre aux bâtiments

Sekhmet est la « Dame de lin rouge », le lin rouge symbolisant la chute de ses ennemis ensanglantés. Elle était folle de rage contre Râ. En effet, soucieux de l'empêcher d'anéantir toute l'humanité, celui-ci avait déversé dans un lac de la bière rouge dans l'espoir qu'elle la boive, pensant qu'il s'agissait du sang de ses victimes et qu'ensuite, elle s'évanouirait. Le courroux de Sekhmet permet aux catapultes et aux barges de guerre de détruire des bâtiments.



Brique de boue séchée

Adoration : Hathor

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Diminue les coûts de construction et augmente les points de vie

Abondantes, faciles à travailler, résistantes et offrant une excellente protection contre la chaleur, les briques de boue séchée constituaient dans l'Égypte ancienne le principal matériau de construction. L'ajout de paille et autres débris leur conférait une plus grande souplesse. Le plâtre, les renforts en paille tissée et les fondations en pierre protégeaient souvent les murs de brique des éléments. La pierre était plutôt réservée aux bâtiments et aux tombes en raison de sa plus grande résistance aux éléments sans qu'elle ait besoin d'être renforcée, ce qui conférait une immortalité matérielle à l'immortalité spirituelle des nobles et notables qui y étaient enterrés.



Défenses d'Apedemak

Adoration : Thot

Lieu de recherche : Bastion de migdol

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des éléphants de guerre

Apedemak, à tête de lion, était le dieu nubien de la guerre et de la victoire. Il était souvent représenté à dos d'éléphant. Les éléphants et le bétail étaient au centre du culte d'Apedemak, Musawwarat es-Sufra, au nord de la Sixième Cataracte, où les éléphants revêtaient une signification militaire et religieuse.



Vallée des rois

Adoration : Thot

Lieu de recherche : Bastion de migdol

Amélioration : Augmente la vitesse de création des unités des bastions de migdol

Pendant des siècles, les pharaons ont été enterrés dans la célèbre Vallée des rois, y compris le puissant général Thutmose III, Ramsès III, le dernier des grands pharaons et, bien sûr, le jeune Toutankhamon. Les habitants de Deir el-Medina érigèrent bon nombre des tombes de la vallée. Les plus expérimentés d'entre eux vivaient parfois dans des communautés isolées pour que le secret des tombes soit bien gardé.

Les Grecs



Bouclier Aegis

Adoration : Athéna

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Renforce les armures anti-armes perçantes de l'infanterie

L'Aegis était un bouclier magique qui appartenait à Zeus, mais ce dernier le confiait volontiers à sa fille préférée, Athéna. Ce bouclier était recouvert d'écailles et souvent décoré de la tête de la Méduse. Il est possible qu'il ait été utilisé par Persée pour refléter la Méduse et éviter ainsi son regard. Certains mythes dépeignent l'Aegis comme un écran de protection ou un bouclier qui se transforme en écran de protection. Comme la plupart des armes des Olympiens, il fut forgé par Héphaïstos.



Anastrophe

Adoration : Dionysos

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente la vitesse d'attaque, de déplacement et d'entraînement des pentecontères

L'anastrophe était une manœuvre surprise utilisée par les capitaines des trirèmes pour brusquement changer de direction et tenter d'éperonner l'ennemi.



Mur athénien

Adoration : Héra

Lieu de recherche : Mur

Amélioration : Augmente les points de vie des murs et tours grecs

Les longs murs d'Athènes sont attribués à l'architecte Callicrates. Ils s'étendaient d'Athènes au port du Pirée, à une dizaine de kilomètres de là. Ils étaient composés de gros blocs de pierre de quelque 18 mètres de haut sur plus de 3 mètres de large. En l'absence d'une puissante artillerie de siège, Athènes était quasiment imprenable sauf par la mer, elle-même défendue par la célèbre marine d'Athènes.



Bacchanales

Adoration : Dionysos

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente les points de vie de toutes les unités

En tant que dieu du vin, les fêtes organisées par Dionysos étaient des plus joyeuses. Mais, ces manifestations revêtaient un aspect négatif. Dionysos était également le représentant des forces naturelles indomptées et après avoir bu, ses fidèles et lui se livraient à des actes sanglants et tuaient à mains nues.



Épée de la terreur de Deimos

Adoration : Arès

Lieu de recherche : Académie militaire

Amélioration : Augmente l'attaque des hypaspistes

Deimos, qui signifie crainte, était l'un des fils d'Arès et d'Aphrodite. Son frère, Phobos, et lui accompagnaient leur père sur le champ de bataille. Deimos est la personnification de l'émotion et n'appartient pas à part entière à la mythologie grecque.



Sang divin

Adoration : Aphrodite

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente la vitesse de déplacement et de construction des villageois

Aphrodite signifie « née de l'écume » et on dit qu'elle serait sortie de l'eau près de Chypre, après que Cronos ait jeté des morceaux du corps d'Ouranos le titan dans l'océan. En tant que déesse de la beauté et de la passion, Aphrodite accordait de nombreux rendez-vous amoureux aux mortels. Parmi ceux-ci figurait Aeneas, qui échappa aux flammes de Troie pour finalement fonder Rome.



Arc de l'horreur d'Enyo

Adoration : Arès

Lieu de recherche : Camp de tir à l'arc

Amélioration : Augmente l'attaque des taxiarques

Enyo, la personnification de la lutte et de la discorde, était également connue sous le nom d'Eris, et était la fille d'Arès. Elle se délectait du sang des champs de bataille et, réputée pour mettre les villes à sac, elle apparut à Troie dès que celle-ci tomba aux mains des Grecs. Dans certains mythes, Enyo est à l'origine de la pomme d'or qui a marqué le début de la guerre de Troie.



Visage de la Gorgone

Adoration : Héra

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des méduses

Méduse est la plus connue des Gorgones, mais ces dernières étaient nombreuses et trois noms ont persisté dans la mythologie grecque : Méduse, Euryale et Sthéno. Seule la Méduse était mortelle. Les Gorgones étaient de monstrueuses créatures dotées d'écailles, d'une chevelure de serpents vivants, de mains en laiton et de dents acérées. On ne sait pas vraiment si c'est la vue d'une horrible Gorgone ou le fait de croiser leur regard qui pétrifiait leurs victimes. Les Gorgones vivaient à l'ouest où elles gardaient l'entrée des enfers.



Flamme de Typhon

Adoration : Artémis

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des chimères

Typhon était un monstre cracheur de feu dont les yeux versaient du venin. Le combat que se livraient les Dieux et Typhon était si destructeur que presque toutes les formes de vie sur terre furent anéanties. Finalement, Typhon lança sur Zeus le mont Etna, mais celui-ci le foudroya violemment et Typhon fut enseveli sous les décombres. Le monstre parvint à survivre et c'est pour cette raison que le mont Etna continue d'entrer en éruption et de déverser de la lave. Typhon eut, avec Échidna, un autre monstre, de nombreux enfants parmi lesquels la Chimère.



Forge d'Olympe

Adoration : Héphestos

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Réduit le coût des améliorations d'armurerie

En tant que forgeron des dieux, Héphestos est à l'origine de grandes créations comme la foudre de Zeus, le bouclier Aegis, les flèches d'Éros, le char d'Hélios et l'armure d'Achille. Il contribua également à la création de Pandore, la première femme en terre. Héphestos a aussi façonné des objets contre les dieux qui le dupaient, comme un trône qui fit prisonnière Héra lorsque celle-ci le chassa de l'Olympe à cause de sa laideur, ou encore un filet en mailles pour piéger sa femme Aphrodite qu'il soupçonnait d'adultère avec Arès.



Pommes d'or

Adoration : Aphrodite

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente la vitesse de génération de faveur

Enyo, la fille d'Arès, décida de semer la discorde en discernant une pomme d'or « à la plus belle ». Les déesses Athéna, Héra et Aphrodite commencèrent à se quereller pour savoir laquelle décrocherait cette pomme si convoitée. Un berger, du nom de Pâris, fut choisi pour répondre à la question. Athéna lui offrit la sagesse, Héra le pouvoir et Aphrodite la plus belle femme du monde. Pâris choisit Aphrodite. La plus belle femme du monde se révéla être Hélène, l'épouse du célèbre roi grec, dont l'enlèvement provoqua la guerre de Troie.



Poing de Talos

Adoration : Héphestos

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Transforme les colosses en colosses d'argent et augmente leurs points de vie et leur attaque

Parmi les nombreuses maîtresses de Zeus figurait Europe. Sous la forme d'un taureau blanc, Zeus la mena jusqu'en Crète où elle eut trois fils. Zeus demanda à Héphestos de lui fabriquer un géant de fer pour défendre Europe et l'île. Talos n'avait qu'une seule veine de sang qui lui parcourait le corps, de la gorge à la cheville. Cette veine était scellée à sa cheville par une broche.



Labyrinthe de Minos

Adoration : Apollon

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Renforce l'attaque et l'armure du minotaure

Minos, le roi de Crète, emprisonna le minotaure dans un labyrinthe conçu par Dédale, le célèbre inventeur athénien. Le labyrinthe était savamment conçu de manière à ce que les personnes qui l'empruntaient ne puissent pas en sortir avant d'être dévorées par le minotaure. Thésée, aidée d'Ariane, la fille de Minos, réussit à sortir du labyrinthe à l'aide du célèbre fil. Fou de rage, Minos enferma Dédale dans le labyrinthe, mais il parvint à s'enfuir en se fabriquant une paire d'ailes en cire. À sa mort, Minos devint l'un des juges d'Hadès.

Le palais minoen de Cnossos était très vaste et c'est peut-être ce qui inspira le mythe du labyrinthe.



Seigneur des chevaux

Adoration : Poséidon

Lieu de recherche : Écurie

Amélioration : Augmente la vitesse d'entraînement et la visibilité de la cavalerie

Outre son rôle de dieu de la mer, Poséidon était également le dieu des chevaux. Il se transformait parfois en cheval pour poursuivre les mortelles et cela explique peut-être pourquoi certains de ses enfants étaient des chevaux, comme Arion, l'un des destriers d'Achille. On ne sait pas si Poséidon s'était transformé en cheval pour séduire la Méduse, mais à sa mort, celle-ci créa Pégase, le cheval ailé.

« Dieu Poséidon, vous êtes notre fierté. Puissants chevaux, jeunes chevaux, et maître de l'océan. »

— Source inconnue



Colère monstrueuse

Adoration : Héra

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les attaques tranchantes, perçantes et écrasantes de toutes les unités mythiques

La violence implacable d'Héra était bien connue et elle la déversait notamment sur les nombreuses maîtresses de Zeus et leurs enfants. Elle plaça des serpents dans le berceau d'Héraclès, envoya un géant à cent yeux surveiller Io et essaya d'empêcher la naissance d'Athéna et d'Artémis. Pour la punir d'avoir rendu Héraclès fou au point de le pousser à tuer ses parents, Zeus enchaîna Héra sur l'Olympe et lui fixa des enclumes aux chevilles.



Parenté olympique

Adoration : Zeus

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente les points de vie des héros

De nombreux dieux grecs étaient les enfants, à demi-mortels, des Olympiens, les dieux grecs. Zeus était le plus célèbre coureur de jupons du panthéon grec et il engendra bon nombre de dieux figurant parmi les plus connus de la mythologie grecque comme Héraclès, Persée ainsi que les Argonautes Castor et Pollux. Grâce à leur divin héritage, ces héros accomplirent des prouesses mais se heurtèrent également à la colère de certains dieux soucieux de s'attaquer aux enfants de leurs ennemis.



Oracle

Adoration : Apollon

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente la visibilité de tous les bâtiments et unités

Apollon occupe une place de choix dans la mythologie grecque, notamment en raison de son Oracle de Delphes qui pouvait prédire l'avenir. Apollon y installa l'oracle après avoir vaincu Python, le serpent de Delphes. Il fit don au sanctuaire d'un trépied en bronze et accorda des pouvoirs divins à l'une des prêtresses. Cette dernière, appelée pythie, mâchait des feuilles de laurier et inhalait les vapeurs hallucinogènes émanant d'une crevasse tout en marmonnant des prophéties que les prêtres présents interprétaient.



Lance de panique de Phobos

Adoration : Arès

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente l'attaque des hoplites

Phobos, ou la crainte, était l'un des fils d'Arès et d'Aphrodite. Il accompagnait son père sur le champ de bataille. Plus qu'un dieu, Phobos est une abstraction et il n'apparaît pas dans les mythes grecs.

« Au centre se trouvait Phobos (crainte), intransigeant, détestable, regardant vers l'arrière d'un regard incandescent. Sa bouche était pleine de dents blanches parfaitement alignées, il était affreux et intimidant, Eris (lutte) se tenait, menaçant, au-dessus de lui avec une foule d'hommes ... »

— Hésiode, le bouclier d'Héraclès



Flèches de fléau

Adoration : Artémis

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Augmente l'attaque des archers

Comme son frère, Apollon, Artémis pouvait causer de gros dégâts en lançant ses flèches. La famille de Niobé l'apprit à ses dépens. Niobé commit l'erreur de se vanter de sa supériorité par rapport à Lété, la mère d'Apollon et d'Artémis, pour avoir enfanté sept fils et sept filles, contre seulement deux enfants pour Lété. Apollon tua ses sept fils et Artémis ses sept filles.



Épaulé de Talos

Adoration : Héphaïstos

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Transforme les colosses d'argent en colosse d'or et augmente leurs points de vie et leur attaque

Sur le chemin du retour, Jason et les Argonautes durent faire escale en Crète pour se ravitailler, mais Médée la sorcière les mit en garde contre Talos. Lorsque ce dernier apparut et commença à leur lancer des pierres, Médée joua de sa lyre pour l'apaiser et l'endormir. Puis elle retira la broche en bronze qui lui tenait la veine du pied et le géant s'effondra. Jason et ses hommes purent alors se ravitailler en nourriture et en eau avant de poursuivre leur voyage.



Charge fougueuse

Adoration : Hermès

Lieu de recherche : Écurie

Amélioration : Augmente la vitesse et l'attaque de la cavalerie

Hermès était connu pour sa vitesse et son athlétisme et on lui prête l'invention de la course comme sport de compétition. Dans toute la Grèce, des statues d'Hermès ornaient les gymnases et les stades.

En l'absence d'étriers, la cavalerie grecque ne pouvait pas vraiment charger. Plus tard, cela permit à la cavalerie médiévale de contrebalancer l'impact de la lance contre le poids de leur monture.



Hurlement d'Orthros

Adoration : Aphrodite

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les armures des lions néméens

Échidna, mi-femme et mi-serpent, était la mère de créatures monstrueuses parmi lesquelles Ladon (un dragon), l'Hydre, la Chimère, Orthros (un chien à plusieurs têtes) et Cerbère (le chien à plusieurs têtes gardant les portes d'Érèbe). Échidna et Orthros eurent également des enfants, parmi lesquels le sphinx grec et le lion néméen. Orthros gardait le troupeau de Géryon lorsqu'il fut étranglé par Héraclès.



Sarisse

Adoration : Athéna

Lieu de recherche : Académie militaire

Amélioration : Renforce les armures anti-armes tranchantes des hoplites

Bien que connue comme la déesse de la sagesse, le royaume d'Athènes s'étendait plus précisément à la technologie et au développement de la sarisse, l'un des plus grandes découvertes militaires. Alors que l'infanterie grecque utilisait des lances de 2,50 à 3 mètres de long, Alexandre le Grand améliora la phalange grecque en créant des lances à deux mains de 4,50 à 6 mètres de long appelées sarisses. Les phalanges macédoniennes équipées de sarisses s'imposèrent dans toute la Méditerranée jusqu'à l'avènement de Rome.



Rayon de soleil

Adoration : Apollon

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Augmente l'attaque des archers, peltastes, manticores et centaures

Apollon, aussi appelé « Phœbus », le « rayonnant », était étroitement lié à Hélios, le dieu du soleil. Apollon est souvent représenté tenant un arc et une flèche qui symbolisent les rayons du soleil et le tir à l'arc (comme art et non pour la guerre ou la chasse).



Science de la forêt

Adoration : Hermès

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des centaures

Bien qu'Hermès soit davantage associé à la musique et au voyage qu'à la forêt, il engendra Pan, le dieu grec des régions boisées et des champs, avec la nymphe Dryopé. Celle-ci s'enfuit, mais Hermès guida Pan jusqu'à l'Olympe où il était chargé de divertir les dieux.



Temple de soins

Adoration : Apollon

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Les temples soignent les unités alliées environnantes

Apollon était le père d'Asclépios, le dieu de la médecine, symbolisé par un caducée toujours utilisé de nos jours (souvent représenté par les ailes d'Hermès et non par les deux serpents d'Asclépios).

« Je commence à chanter Asclépios, fils d'Apollon et guérisseur. Dans la plaine de Dotien, Coronis, la fille du roi Phlégius, le déchausse, un moment de détente, un soulagement face aux tiraillements. Je te salue, toi le seigneur de ma chanson et je te dédie cette prière ! »

— Hymne homérique XVI



Chevaux de Thrace

Adoration : Dionysos

Lieu de recherche : Écuries

Amélioration : Augmente les points de vie de la cavalerie

Lorsque Dionysos était jeune et parcourait la terre en tant que mortel, son culte grandissant se heurtait au roi Lycurgue de Thrace. Dionysos rendit Lycurgue fou au point qu'il tua son fils d'un coup de hache, pensant émonder une vigne. Finalement, ses propres sujets le poussèrent à se faire déchiqueter par des chevaux sauvages.



Triérarques

Adoration : Artémis

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente la résistance des trirèmes aux navires de siège

Les triérarques, les plus hauts officiers des trirèmes, étaient chargés du coût et de la maintenance de leur navire. Ils étaient assistés des pentékontarques, ou pilotes, et des aulètes qui jouaient de la flûte pour que les rameurs gardent le rythme.



Caverne d'Érèbe

Adoration : Hadès

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Fournit un revenu d'or de manière constante mais lente

Bien que dieu de la mort, Hadès était également considéré comme le dieu de la richesse en raison des précieux minéraux qui se trouvaient sous terre. Le royaume d'Hadès était divisé en deux : Érèbe, par lequel les morts rejoignaient les enfers et le Tartare, situé plus en profondeur, où les titans étaient emprisonnés. Les enfers étaient séparés du monde des vivants par 5 fleuves : l'Achéron, le fleuve du chagrin, le Léthé, le fleuve de l'oubli, le Styx, le fleuve des serments sacrés, le Phlégéthon, le fleuve du feu et le Cocyte, le fleuve des lamentations.



Arme des titans

Adoration : Héphaïstos

Lieu de recherche : Armurerie

Amélioration : Augmente l'attaque des hétairois, des myrmidons et des gastraphètes

Les titans créèrent la terre et y régnèrent avant que leurs enfants, les Olympiens, ne les renversent. Ils avaient autorité sur les éléments : la lumière, la terre, le temps, l'eau et le feu. Les Olympiens possédaient de fantastiques armes, certes plus conventionnelles, façonnées par Héphaïstos, le boiteux.



Volonté de Cronos

Adoration : Arès

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente l'attaque et les armures des cyclopes

La mythologie grecque fait une distinction entre les cyclopes mineurs, fils de Poséïdon, et les cyclopes aînés, fils de Cronos. Ils s'appelaient, entre autres, Argès, Brontès, Stéropès, Euryalos, Elatreus, Trakhios et Halimède. Les cyclopes fils de Cronos, artisans et bâtisseurs, étaient si redoutés pour leur extraordinaire force qu'ils furent enfermés au Tartare.

« Après dix années de lutte, Gé prédit une victoire de Zeus à condition qu'il mette à l'abri les prisonniers du Tartare, de même que ses alliés. Il tua donc Kampe, le gardien de la prison, et les libéra de leurs fers. En retour, les cyclopes offrirent à Zeus le tonnerre, les éclairs et la foudre. Ils offrirent un casque à Hadès et un trident à Poséïdon. C'est ainsi que les trois dieux prirent le pouvoir aux titans, les enfermèrent au Tartare et chargèrent les hécatonchires de les garder. »

— Apollodorus



Messenger ailé

Adoration : Hermès

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente la visibilité des pégases et réduit les coûts de construction

Hermès était le messenger des dieux, un travail facilité par les sandales ailées qu'il portait. Il prêta ses sandales à Persée, lorsque le héros combattit le monstre marin qui menaçait Andromède.

Les Scandinaves



Tempête arctique

Adoration : Baldr

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente la vitesse du bateau dragon ainsi que sa résistance face aux navires marteaux

À sa mort, Baldr, le plus aimé des aésirs, fut placé sur son fin bateau Hringhorni. On y mit le feu et la géante Hyrrokin le poussa vers le large.

*« Qui galope là-bas,
Sur les chevaux de Raevil,
Les flots se dressent,
L'océan grande
Les voiles des navires
Perlent de sueur,
Le vent aura raison
Des coursiers des mers. »*

— L'Edda poétique, Le second poème de Sigurd Fafnicide



Vents arctiques

Adoration : Heimdall

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente la vitesse et les points de vie des chaloupes

Les Vikings traversaient fréquemment l'Atlantique nord, de la Scandinavie et de la Grande-Bretagne jusqu'en Islande, sans boussole et avec des moyens de navigation rudimentaires et ce, malgré les terribles tempêtes. Par bon vent, ils pouvaient parcourir ces quelque 700 milles nautiques en quatre jours et quatre nuits.



Aurore boréale

Adoration : Freyja

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente la vitesse de guérison et les points de vie des Walkyries

L'aurore boréale se produit dans les hautes latitudes et se compose de multiples bandes de couleurs scintillantes lorsque le ciel est dégagé. Les Scandinaves pensaient que ces lueurs étaient dues au scintillement des armures des Walkyries qui, la nuit, traversaient le ciel.



Gang de berserkers

Adoration : Tyr

Lieu de recherche : Maison communale

Amélioration : Augmente l'attaque et les points de vie des ulfsarks

Il existe un désaccord sur l'origine du terme « berserk » : « bare shirt » (sans chemise) ou « bear skin » (peau d'ours), ce dernier se référant aux peaux d'ours que les guerriers portaient au combat, à la manière des peaux de loup des ulfsarks. Ces guerriers se battaient avec une férocité incroyable.



Bravoure

Adoration : Tyr

Lieu de recherche : Maison communale

Amélioration : Augmente les dégâts infligés par les huskarls aux bâtiments

Le premier raid viking connu remonte à l'an 793 de notre ère et fut mené contre le monastère de Linidisfarne, en Angleterre. Les attaquants pillèrent les lieux, tuèrent les moines qui leur résistaient, puis chargèrent leurs navires avant de rejoindre la Scandinavie. En l'espace d'un siècle, ils gagnèrent la Méditerranée pour attaquer l'Italie et descendre la Volga, à destination de la mer Noire.



Appel du Walhalla

Adoration : Bragi

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie des ulfsarks

Walhalla, le « hall des occis », appartenait à Odin et se trouvait à Gladshiem. Les chevrons étaient des lances géantes et les murs étaient recouverts de boucliers. Ce gigantesque palais comptait 540 portes, chacune permettant à quelques centaines de guerriers d'entrer côte à côte. Le palais abritait aussi Hlidskalf, le trône d'Odin, où il écoutait les chuchotements de ses corbeaux et où il nourrissait les loups.



Vrille des nains

Adoration : Baldr

Lieu de recherche : Fort de la colline

Amélioration : Transforme les béliers portables en vrilles de nains, ces dernières étant plus rapides, dotées de davantage de points de vie et d'une meilleure attaque

Les nains s'illustraient en tant qu'artisans et étaient capables de créer des merveilles dans leurs forges souterraines. Certaines de leurs créations étaient destinées aux aesirs, parmi lesquelles le bateau de Frey, Skidbladnir, Gullinbursti, le sanglier doré, le brassard d'Odin et Mjollnir, le célèbre marteau de Thor.

« Voilà les nains,
Les nains de Dvalin,
Les fils des hommes,
Chers à Lofar,
Ceux qui sont venus
Du rocher du monde,
De la fondation de la terre,
Vers les plaines d'Iora. »

— L'Edda poétique, La prophétie de Vala



Chaudron d'Elhrimnir

Adoration : Heimdall

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente l'attaque des einheriars

Le chaudron était utilisé par Andhrimnit (au visage recouvert de suie) pour cuisiner le sanglier Saehrimnir qui était chaque soir servi aux einheriars affamés du Walhalla. Odin lui-même s'abstenait de manger.

« Ils festoyaient de la viande du sanglier Saehrimnir, et même si ce dernier était bouilli chaque matin, il se reconstituait chaque soir. »

— Gylfaginning 39



Yeux dans la forêt

Adoration : Loki

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente la visibilité des ulfsarks

Loki, un génie malin, espionnait les aesirs. Il prenait différentes formes pour se cacher et duper les autres, les mortels comme les immortels. Personne n'échappait à ses regards indiscrets et à son esprit dangereux.

« Le mal s'abat rarement sur le prudent,
Avec ses oreilles, il écoute,
Avec ses yeux, il observe,
Ainsi explore un homme avisé. »

— L'Edda poétique, Le poème du Grand



Sang de granit

Adoration : Hel

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie des géants

Ymir était le premier des géants du froid. Odin, Vili et Ve le tuèrent et utilisèrent son corps pour créer la terre. Il est parfois apparenté aux titans de la mythologie grecque en raison notamment de sa cruauté et de son renversement par des dieux plus jeunes.

« De la chair d'Ymir
La terre fut créée,
De ses os, les collines,
Du crâne de ce géant
Du froid, le ciel,
Et de son sang, la mer. »

— L'Edda poétique, Le poème de Vafthrudnir



Troll de Hamarr

Adoration : Forsete

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Transforme les trolls en trolls de Hamarr, augmentant les points de vie, l'armure et l'attaque

Redoutables créatures nocturnes, les trolls habitaient une forêt peuplée de sorcières et de loups-garous. Tantôt géants à plusieurs têtes, tantôt lutins, ils étaient dépeints comme des créatures maléfiques et destructrices. Les rayons du soleil les pétrifiaient, c'est pourquoi ils ne quittaient leurs grottes qu'à la nuit tombée. D'autres mythes les présentent comme de mystérieux gardiens de la science prêts à partager leurs connaissances... mais pas pour rien.



Hache de la chasseresse

Adoration : Skadi

Lieu de recherche : Maison communale

Amélioration : Augmente l'attaque des lanceurs de haches

Skadi, comme beaucoup de géants, était une redoutable guerrière et les aesirs préféraient la combler de présents que devoir l'affronter.

« Alors du ciel est venue une guerrière,
Portant un casque et les
Boucliers se sont dressés pour
Protéger le roi. »

— L'Edda poétique, Le premier poème d'Helgi Hundingcide



Couloir de Thanès

Adoration : Forsete

Lieu de recherche : Maison communale

Amélioration : Augmente la vitesse et les points de vie des hersirs

Cet endroit était un haut lieu social pour les Scandinaves, notamment pour les dirigeants. Ils s'y retrouvaient pour manger, raconter des histoires, boire de la bière... Il témoignait de la richesse et de la splendeur du roi.

« J'ai grandi
Au palais royal,
J'étais la joie
Des hommes du conseil.
J'ai profité de la vie,
Et de la richesse paternelle,
Durant les cinq hivers
Avant la mort de mon père. »

— L'Edda poétique, La complainte d'Oddrun



Errant solitaire

Adoration : Odin

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente la vitesse des ulfsarks

Odin avait l'habitude de se déguiser pour aller voir les géants et les hommes. Au cours de ses périples, il prenait différents noms comme Vegtam, « Le voyageur », Ygg « Le terrible », Vafhudr « Le vent » et Blindi « L'aveugle » pour ne citer qu'eux.

*« Lui seul sait qui
Va là, il connaît
La manière dont
Chaque homme
Est régi,
Ainsi que son bon sens. »*

— L'Edda poétique, Le poème du Grand



Cuirasse de Mithril

Adoration : Forsete

Lieu de recherche : Armurerie des nains

Amélioration : Renforce les armures anti-armes tranchantes des ulfsarks

Les armures en mithril, matériau facile à travailler et plus résistant que l'acier, étaient des plus précieuses. Les armes conventionnelles n'avaient aucun effet sur ce métal sans tache et argenté.

*« Des boucliers, là, pouvez choisir,
Et des lances aiguisées,
Des casques rouge vermeil,
Et des Huns par milliers,
Avec des tapis de selle argentés,
Des chemises rouge sang,
Les flèches engorgées,
Et des coursiers impatients. »*

— L'Edda poétique, Le poème d'Atli



Long serpent

Adoration : Njord

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente l'attaque des chaloupes et leur résistance aux navires de siège

« Le navire était un dragon... Mais ce navire était beaucoup plus grand et bien mieux assemblé. Le roi l'avait baptisé le Long serpent... Le Long serpent possédait trente quatre bancs de rameurs. Sa proue et sa poupe étaient décorées et ses pavois, aussi hauts que les navires de mer. C'était le plus beau et le plus cher navire jamais construit en Norvège. »

— Snorri Sturluson, Heimskringla



Pique à cochon

Adoration : Thor

Lieu de recherche : Char à bœufs

Amélioration : Augmente les dégâts infligés par les ramasseurs aux animaux lors de la chasse

Tanngnost (dents grinçantes) et Tanngrisnir (dents étincelantes) étaient les deux chèvres qui tiraient le char de Thor. Chaque nuit, s'il le souhaitait, Thor pouvait les tuer pour les manger. Et à condition d'en conserver les os et de les enterrer, matin après matin, les deux chèvres renaissaient.

*« Elle apporta des plateaux,
Des plateaux en argent,
Sur la table du gibier et du porc,
Et des oiseaux rôtis.
Il y avait aussi du vin,
Les coupes étaient ciselées.
Ils burent et parlèrent,
C'était la fin de journée,
Rig les conseillait
Tous deux. »*

— L'Edda poétique, Le poème de Rig



Fureur

Adoration : Hel

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente considérablement la vitesse de création des unités mythiques

*« Tremble Yggdrasil,
Frêne encore debout,
Gronde ce vieux arbre,
Et le géant est lâché.
Garm est aux abois,
Devant la grotte de Gnupa,
Ses liens se rompent,
Et le fauve accourt. »*

— L'Edda poétique, La prophétie de Vala



Givre

Adoration : Skadi

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des géants du froid

Lorsque Skadi vint voir les aesirs après qu'ils aient tué son père, ils lui proposèrent trois choses : la première était de la faire rire, la deuxième de l'autoriser à choisir un mari parmi les aesirs et la troisième de pouvoir jeter les yeux de son père dans les cieux pour qu'ils se transforment en étoiles. La redoutable géante du froid accepta et sa colère s'apaisa.

*« Des Élivagar
Jaillirent des gouttes venimeuses,
Qui grandirent jusqu'à devenir un géant
Mais des lueurs apparurent
Du monde du sud
À la glace, le feu donna vie. »*

— L'Edda poétique, Le poème de Vafthrudnir



Donneur d'anneau

Adoration : Njord

Lieu de recherche : Fort de la colline

Amélioration : Augmente les points de vie des jarls

Les rois scandinaves, ou « thanes », donnaient à leurs sujets préférés des anneaux en témoignage de leur estime. Le donneur d'anneau est un « kenning », une expression poétique, qui signifie roi.

*« L'anneau, je vais te le donner,
L'anneau qui a brûlé
Avec le jeune fils d'Odin.
Huit autres de poids égal
En découleront,
Chaque neuvième nuit. »*

— L'Edda poétique, Le poème de Skinir



Protection

Adoration : Heimdall

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente les points de vie des murs et des tours et en réduit le coût

Heimdall était le gardien des dieux. Il pouvait entendre l'herbe pousser dans les champs et ne dormait que très rarement. Il était chargé de donner l'alerte en cas d'attaque des ennemis des dieux et il le faisait grâce à la corne Gjallarhorn qui résonnait dans le monde entier.



Fils de Sleipnir

Adoration : Baldr

Lieu de recherche : Maison communale

Amélioration : Augmente la vitesse de la cavalerie offensive

Sleipnir était le cheval d'Odin, un fils de Loki par le grand bâtisseur Svaldifari. Avec ses huit pattes, Sleipnir était le cheval le plus rapide qui existât.

« Le frêne d'Yggdrasil
De tous les arbres est le meilleure,
De tous les bateaux, le meilleur est Skidbladnir,
Des aesirs, l'est Odin,
Des chevaux, l'est Sleipnir,
Des ponts, l'est Bifrost,
Des scaldes, l'est Bragi,
Des faucons, l'est Habrok,
Des chiens, l'est Garm,
Des épées, l'est Brimir. »

— L'Edda poétique, Le poème de Vafthrudnir



Formation en flèche

Adoration : Bragi

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Augmente l'attaque des ulfsarks contre la cavalerie

La formation en flèche, ou « svynfylking », était utilisée par les Vikings et initialement attribuée à Odin. Les hommes formaient un triangle, les guerriers les mieux armés se plaçant devant et les archers, vraisemblablement à l'arrière. Cette formation permettait de rapprocher les lances de la cavalerie ou d'avancer pour ouvrir une brèche dans les rangs ennemis. Elle pouvait être simple ou multiple, les rangs arrière se rejoignant pour former une ligne zigzagante.



Sabots de tonnerre

Adoration : Freyja

Lieu de recherche : Maison communale

Amélioration : Augmente la vitesse et les points de vie de la cavalerie

La mythologie scandinave abonde de magnifiques chevaux. Svaldifari, le cheval qui construisit les murs d'Asgard, Skinfaxi et Hrimfaxi qui tirèrent le soleil et la lune dans le ciel ou encore Grani, le cheval de Sigurd, un fils de Sleipnir. Grani n'avait peur de rien, pas même du feu et il était considéré comme le « meilleur de tous les chevaux ».

« Trois troupes de jeunes filles,
L'une d'elles plus en avant,
Vive, portant un casque.
Leurs chevaux s'ébrouaient,
Et de leurs crinières jaillissaient
De la rosée dans les profondes vallées,
De la grêle sur les hauts arbres,
De là, la fertilité des hommes.
Tout ce que j'ai vu était horrible. »

— L'Edda poétique, Le poème
du fils d'Helgi Hiorvard



Rune Thurisaz

Adoration : Bragi

Lieu de recherche : Temple

Amélioration : Augmente la vitesse des unités mythiques

La rune Thurisaz est la rune des géants du froid, un groupe de terribles géants. Elle est également appelée Thurs and Thorn.

« J'ai vu ces hommes
Cherchant un abri
Et un autre destin,
Des runes sanglantes
Avaient été douloureusement
Gravées sur leur poitrine. »

— L'Edda poétique, La chanson du soleil



Colère des profondeurs

Adoration : Njord

Lieu de recherche : Port

Amélioration : Augmente les points de vie et l'attaque des krakens

Aegir était un dieu marin dont les colères déchaînaient des tempêtes. Son épouse et lui accueillaient fréquemment les autres aesirs dans leur palais. Aegir et Ran avait neuf filles : Bara, Blodughadda, Bylgia, Dufa, Himinglaeva, Hefring, Hronn, Kolga et Unn. Ces dernières composaient les vagues de l'océan.

« Helgi demande à ce que bien haut
Soit hissée la grand-voile.
Aucun port n'a abrité
Les équipages ;
Lorsque la fille du
Terrible aegir
Submergeait les vaisseaux
Amiraux. »

— L'Edda poétique, Le premier poème d'Helgi Hundingcide



Récolte d'hiver

Adoration : Skadi

Lieu de recherche : Forum

Amélioration : Permet d'amasser de la nourriture des fermes plus vite

Skadi était une grande chasseresse qui parcourait Thrymheim, son pays de glace, en raquettes. Elle portait également un arc qu'elle utilisait pour abattre le gibier. À la suite de son tumultueux mariage avec l'aesir Njord, qui fut dissout, elle épousa Ull, le dieu de la justice, du ski et de l'agriculture.

« Je vais chanter pour toi.
Si sur une haute montagne
Le froid t'assaille,
Ce froid glacial ne te
Fera pas mal,
Ni ne te fera frémir. »

— L'Edda poétique, Le poème d'Hyndla

Unités militaires

Unités d'infanterie

Ces unités correspondent à vos fantassins. Leur entraînement est rapide, leur production économique et leur efficacité indéniable lorsqu'elles attaquent en nombre.

Infanterie égyptienne



Hommes d'armes

Lieu de création : Caserne

Fort contre : Infanterie

Faible contre : Archers, cavalerie

Améliorations : Caserne, armurerie

L'infanterie égyptienne n'est pas la plus redoutable, mais elle est économique et peut tenir l'infanterie ennemie à distance jusqu'à ce que vous produisiez des chars plus puissants.



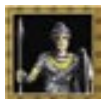
Mercenaires

Lieu de création : Forum

Fort contre : Cavalerie

Faible contre : Archers

Les Égyptiens peuvent engager des mercenaires au forum. Ils s'entraînent très vite, ne coûtent que de l'or et contrent efficacement la cavalerie. Les mercenaires ont pour principale fonction la défense des villes, car leur service est très limité dans le temps. Ils servent rarement assez longtemps pour rejoindre ville ennemie.



Lanciers

Lieu de création : Caserne

Fort contre : Cavalerie

Faible contre : Archers

Améliorations : Caserne, armurerie

L'infanterie égyptienne n'est pas très puissante, mais elle est économique et son aide peut se révéler précieuse pour tenir des unités ennemies à distance jusqu'à ce que des archers ou des chars plus puissants soient entraînés.

Infanterie grecque



Hoplites

Lieu de création : Académie

Fort contre : Cavalerie

Faible contre : Archers

Améliorations : Académie, armurerie

Les hoplites sont coûteux mais puissants, notamment contre la cavalerie.

Principaux soldats des armées grecques de l'antiquité, les hoplites devaient leur nom au grand bouclier rond qu'ils portaient au combat. Chaque hoplite était équipé d'un casque, d'une armure protégeant ses jambes et son torse ainsi que d'une longue lance. Ils combattaient en colonnes compactes et les pointes des lances se dressaient au-dessus des rangées successives. Tenant leurs lances au-dessus de l'épaule, les soldats formaient un écran impressionnant. Au combat, ils s'avançaient vers l'ennemi en formant un mur de boucliers et en pointant leurs lances vers lui. À l'abri des boucliers de la première rangée, les rangées suivantes projetaient ensuite leurs lances. Ce terrifiant type de combat en face à face nécessitait maîtrise et discipline. Ces batailles étaient généralement brèves mais meurtrières. Avant l'apparition des hoplites, les combats livrés par la plupart des armées étaient davantage affaire d'archers et de postures. Les Grecs livraient des guerres personnelles et intenses et les hoplites ont dominé pendant des siècles les champs de batailles de l'antiquité.



Hypaspistes

Lieu de création : Académie

Fort contre : Infanterie

Faible contre : Archers, cavalerie

Améliorations : Académie, armurerie

Les hypaspistes sont des combattants économiques capables de contrer d'autres unités d'infanterie.

La grande armée conquérante d'Alexandre comprenait trois régiments d'hypaspistes. Ceux-ci constituaient apparemment les meilleurs éléments de son infanterie de paysans et leur statut et leurs compétences égalaient ceux de leurs compagnons fantassins, majoritairement de sang noble. Les hypaspistes pouvaient combattre comme l'infanterie d'hoplites traditionnelle ou s'équiper de javelots et d'armures plus légères pour se déplacer rapidement sur les terrains accidentés. Leur mission consistait à s'approcher rapidement de l'ennemi afin de l'immobiliser, permettant ainsi à la cavalerie alliée de frapper par les flancs ou par l'arrière.



Myrmidons

Lieu de création : Forteresse

Fort contre : Cavalerie, infanterie

Faible contre : Archers

Améliorations : Forteresse, armurerie

Unités de forteresse d'élite de Zeus, les myrmidons sont efficaces contre les soldats égyptiens et scandinaves.

Issus de l'Iliade, les myrmidons étaient considérés comme une redoutable tribu de Thessalie, région située au nord de la Grèce. Ces fidèles d'Achille avaient la réputation d'obéir impitoyablement aux ordres de ce dernier, sans états d'âme et quelle que soit la cruauté de ces ordres. Aujourd'hui, le terme myrmidon est synonyme de subordonné obéissant sans sourciller aux ordres.

Infanterie scandinave



Huskarls

Lieu de création : Fort de la colline

Fort contre : Archers

Faible contre : Infanterie, cavalerie

Améliorations : Maison communale, fort de la colline, armurerie
Contrairement à la plupart des unités d'infanterie, les huskarls scandinaves ne se laissent pas impressionner par les archers. Grâce à leur armure protectrice, ils peuvent s'approcher rapidement des archers ennemis ou même des bâtiments tirant des salves de flèches. Ils sont plus vulnérables aux autres unités d'infanterie et de cavalerie et plus coûteux que d'autres unités d'infanterie scandinaves.

Cette unité doit son nom à un ancien terme scandinave désignant un domestique (house karl), mais il est ensuite devenu synonyme de garde d'élite des seigneurs vikings. En Angleterre, un roi viking exigeait qu'un homme soit doté d'une épée à deux mains incrustée d'or pour faire partie de ses huskarls. Ces hommes formaient les troupes les plus professionnelles du roi qui leur fournissait le meilleur équipement possible. Leurs fonctions consistaient simplement à s'entraîner, monter la garde et faire la guerre. Bien que l'on considère généralement les lanciers comme les plus aptes à répondre à la cavalerie ennemie, une pluie de lances pouvait également se révéler très efficace pour stopper les flèches de l'adversaire.



Lanceurs de hache

Lieu de création : Maison communale

Fort contre : Infanterie

Faible contre : Archers, cavalerie

Améliorations : Maison communale, armurerie

Bien qu'il utilise une arme de portée, le lanceur de hache est une unité d'infanterie et bénéficie donc d'améliorations d'infanterie. Il est économique et très efficace contre les unités d'infanterie.

Nous ignorons quasiment tout de la façon dont les guerriers utilisaient leur hache, mais nous savons de source sûre qu'au moins une tribu germanique, les Francs, devait son nom au couteau ou à la hache que ses hommes utilisaient au combat. Les hommes lançaient vraisemblablement une première arme avant d'entamer le combat au corps-à-corps, après quoi ils s'emparaient d'une autre hache ou d'une épée. Le lancer de haches qui précédait le combat rapproché permettait probablement d'affaiblir l'ennemi juste avant le moment de contact, donnant ainsi un avantage souvent décisif aux lanceurs.



Ulfersarks

Lieu de création : Forum, maison communale

Fort contre : Cavalerie

Faible contre : Archers

Améliorations : Maison communale, armurerie

Bien qu'équipées d'armures légères, les unités d'infanterie scandinaves sont de redoutables attaquants. Les ulfsarks sont des unités polyvalentes formant l'épine dorsale de toute armée scandinave. Ils sont particulièrement efficaces contre la cavalerie.

Le terme « ulfsark » est issu de l'anglais « wolf skins » et désignait les guerriers vikings qui portaient des peaux de loups au combat. De même, « bear skins » (peaux d'ours) a donné le terme « beserk ». Ces hommes avaient la réputation d'être de furieux combattants. Les ulfsarks combattaient à pied, principalement armés de haches et d'épées. Ils portaient généralement une armure très légère, préférant la liberté de mouvement à une protection plus lourde.

Archers

Les archers attaquent à distance. Ils sont équipés d'une armure plus légère que les unités d'infanterie et certains d'entre eux disposent d'une portée effective minimum. Ils sont généralement peu efficaces au corps-à-corps.

Les archers sont les unités à portée les plus répandues dans le jeu. Ils sont forts contre l'infanterie mais faibles contre la cavalerie. Leur coût de production est supérieur à celui de l'infanterie.

Les archers grecs sont représentés par les taxiarques, les peltastes et les gastraphètes (Hadès). Les archers égyptiens sont composés d'archers sur char et de frondeurs. Les Scandinaves ne disposent pas d'archers et utilisent leurs lanceurs de haches ou des balistes pour attaquer à distance.

Archers égyptiens



Archers sur char

Lieu de création : Bastion de migdol

Fort contre : Infanterie

Faible contre : Cavalerie

Améliorations : Bastion de migdol, armurerie

Les archers sur char égyptiens constituent de puissantes unités et doivent former l'épine dorsale de toute armée égyptienne. Ils sont rapides, mais assez peu efficaces contre les bâtiments ou les armes de siège.

Entre 1700 et 1200 avant J.C. environ, les archers sur char dominèrent les champs de batailles du Moyen-Orient et d'Inde occidentale. Les grandes civilisations de l'époque, principalement les Égyptiens et les Hittites à l'ouest, étaient suffisamment riches et développées pour lever des armées équipées de ces armes relativement coûteuses. Les élites de ces cultures utilisaient des chars pour chasser et les bons archers étaient très appréciés. Les barbares environnants se laissèrent intimider par ces archers rapides et précis jusqu'à ce qu'ils apprennent à tuer les chevaux ou à neutraliser les équipages des chars. Vers 1200 avant J.C., la grande majorité des archers sur char disparut et les barbares, dont les origines demeurent inconnues, écrasèrent les cultures qui les utilisaient.



Frondeurs

Lieu de création : Caserne

Fort contre : Archers

Faible contre : Cavalerie

Améliorations : Caserne, armurerie

Les frondeurs égyptiens sont efficaces contre les groupes d'unités à portée comme les taxiarques grecs. En revanche, ils se révèlent assez peu efficaces contre les bâtiments ou les armes de siège.

La fronde était composée de deux liens réunis par un gousset contenant une pierre. En relâchant l'un des deux liens, la pierre se transformait en projectile qui atteignait sa cible avec une remarquable précision. Initialement utilisée pour chasser de petites proies comme les oiseaux, la fronde s'adapta aisément au champ de bataille où les troupes légères y avaient recours pour harceler les formations ennemies. Les frondes étaient bien moins coûteuses que les arcs et les flèches, et il était plus facile de former des frondeurs que des archers. Parmi les armées de l'antiquité, nombreuses étaient celles composées de contingents de frondeurs pour accompagner les unités d'infanterie et les archers.



Taxiarques

Lieu de création : Camp de tir à l'arc

Fort contre : Infanterie

Faible contre : Cavalerie

Améliorations : Armurerie, camp de tir à l'arc

Les taxiarques sont redoutables contre l'infanterie mais vulnérables face aux unités rapides telles que la cavalerie.

Pendant des siècles, les hoplites décidèrent de l'issue des guerres, mais lorsque l'armée de Philippe II, roi de Macédoine, démontra de manière convaincante la supériorité des armes combinées, les Grecs commencèrent à utiliser des unités diverses. Les Grecs introduisirent des troupes légères, principalement composées de peltastes et d'unités de cavalerie. Ils tardèrent cependant à utiliser des archers, qu'ils appelaient taxiarques, car ils ne disposaient pas de la longue tradition de tir à l'arc nécessaire à la formation d'archers suffisamment compétents pour le champ de bataille.



Peltastes

Lieu de création : Camp de tir à l'arc

Fort contre : Archers

Faible contre : Infanterie, cavalerie

Améliorations : Armurerie, camp de tir à l'arc

Les contre-archers grecs sont efficaces contre les autres archers, mais faibles contre la plupart des autres types d'unités.

Les peltastes étaient des troupes légères originaires de Thrace (Serbie moderne). Ils devaient leur nom à leur bouclier léger recouvert de cuir appelé pelta. Ne portant pas d'armure, ils se déplaçaient rapidement sur le champ de bataille. Chaque homme était armé de plusieurs javalots, généralement d'un mètre de long. Leur rôle sur le champ de bataille consistait à s'approcher des formations lourdes et lentes de l'ennemi, à les attaquer au javalot, puis à se replier avant de se faire prendre. Lorsque les peltastes parvenaient à attaquer des phalanges sur les flancs, ils pouvaient infliger des pertes et rompre la formation avant l'arrivée des hoplites. L'utilisation croissante de troupes légères telles que les peltastes rendit par la suite obsolète le recours à des armées entièrement composées d'hoplites.

Archers grecs



Gastraphètes (Hadès)

Lieu de création : Forteresse

Fort contre : Bâtiments

Faible contre : Cavalerie, contre-archers

Améliorations : Armurerie, camp de tir à l'arc

L'archer d'Hadès est efficace contre les bâtiments et l'infanterie.

Cet ancêtre antique de la baliste montée et de l'arbalète médiévale était une arme lente, mais ses projectiles franchissaient de longues distances. Le terme « Gastraphètes » signifie littéralement « arc de la panse », peut-être parce qu'il était armé et utilisé par un soldat qui l'attachait à son abdomen.

Unités de cavalerie

La cavalerie est composée de soldats montés rapides. En général, ces soldats sont redoutables contre les archers et faibles contre l'infanterie. Compte tenu de leur mobilité, ils sont plus coûteux que l'infanterie.

La cavalerie grecque est composée d'acrotistes, de prodromos et d'hétairois (Poséidon). La cavalerie égyptienne est représentée par la méharée et les éléphants de guerre. La cavalerie scandinave comprend la cavalerie offensive et les jarls.

Cavalerie égyptienne



Méharée

Lieu de création : Bastion de migdol

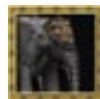
Fort contre : Cavalerie, archers

Faible contre : Infanterie

Améliorations : Bastion de migdol, armurerie

Principale cavalerie égyptienne, la méharée est efficace pour contrer la cavalerie et les armes de siège, mais vulnérable face à l'infanterie.

Les guerriers du désert du Moyen-Orient avaient surtout recours aux méharis pour traverser les vastes étendues arides de la région. Les méharis pouvaient transporter des charges modérées ainsi qu'un à deux hommes. Ils pouvaient brièvement atteindre une vitesse raisonnable. De plus, les chevaux, non habitués aux méharis, les fuyaient, ce qui rendait ces derniers particulièrement efficaces contre les troupes équestres.



Éléphants de guerre

Lieu de création : Bastion de migdol

Fort contre : Bâtiments

Faible contre : Infanterie

Améliorations : Bastion de migdol, armurerie

Les éléphants de guerre sont lents et coûteux, mais ils se révèlent efficaces contre les bâtiments.

Dès l'époque d'Hannibal, les généraux de l'antiquité s'intéressèrent à l'utilisation d'éléphants au combat. Grâce à leur taille et à leur force, ces animaux étaient capables d'ébranler n'importe quelles troupes, notamment celles qui n'avaient encore jamais vu d'éléphants. En pratique, les éléphants étaient peut-être davantage utilisés pour impressionner que pour leur réelle efficacité. Les animaux blessés étaient difficiles à contrôler et incapables de différencier les alliés des ennemis. Les éléphants étaient utilisés comme plates-formes par les commandants et les archers et ils permettaient de percer une formation ennemie compacte, à condition de savoir les diriger. Tandis que les Indiens furent les premiers à introduire des éléphants en Méditerranée, les Ptolémée d'Égypte, quant à eux, furent les premiers à utiliser les grands éléphants africains à la guerre. Les textes classiques indiquent clairement que les généraux savaient contrer des éléphants de guerre avec des cochons.

Cavalerie grecque



Hétairoi (Poséidon)

Lieu de création : Forteresse

Fort contre : Bâtiments, archers

Faible contre : Infanterie

Améliorations : Écurie, armurerie

Les hétairois étaient des acrotistes d'élite. Leur rôle consistait principalement à détruire les bâtiments ennemis. Ils ne sont disponibles que pour les adeptes de Poséidon.



Acontistes

Lieu de création : Écurie

Fort contre : Archers, unités de siège

Faible contre : Infanterie

Améliorations : Écurie, armurerie

La cavalerie grecque est coûteuse et lente, mais puissante. Elle est efficace contre les archers et peut se montrer rapide contre les armes de siège, mais elle est plus faible contre l'infanterie.

Les unités de cavalerie grecques, en dehors des éclaireurs ou des hétaires d'élite, étaient appelées les acontistes. Les Grecs avaient renoncé à la cavalerie au profit d'armées entièrement composées d'unités d'infanterie hoplites. Suite à l'ascension de la Macédoine, le recours à d'autres armes s'avéra nécessaire. Une cavalerie d'acontistes et des troupes légères furent levées pour soutenir l'infanterie d'hoplites.



Prodromos

Lieu de création : Écurie

Fort contre : Cavalerie

Faible contre : Archers, infanterie

Améliorations : Écurie, armurerie

La contre-cavalerie grecque est efficace contre les autres unités de cavalerie (comme les acontistes, la cavalerie offensive et les jarls), mais faible contre d'autres types d'unités.

Le prodromos était une unité de cavalerie légère de la cavalerie lourde macédonienne (hétaïros ou compagnons) de l'armée d'Alexandre le Grand. Ces hommes étaient armés de javelots ou d'une courte lance de cavalerie. Ils disposaient également d'une épée en guise d'arme secondaire. L'armée les utilisait comme éclaireurs ou lors des combats pour soutenir les unités plus lourdes de compagnons. Ils se révélaient particulièrement utiles au combat pour poursuivre les troupes ennemies en fuite, troupes plus faciles à neutraliser lorsqu'elles étaient dispersées.

Cavalerie scandinave



Cavalerie offensive

Lieu de création : Maison communale

Fort contre : Archers

Faible contre : Infanterie, cavalerie

Améliorations : Maison communale, armurerie

La cavalerie offensive scandinave est rapide, mais elle ne bénéficie pas de la puissance de la cavalerie, cette dernière étant également plus coûteuse. La cavalerie offensive scandinave constitue la meilleure réponse aux archers tant que des unités plus puissantes ne sont pas disponibles.

La mission de ces guerriers montés consistait à frapper l'ennemi rapidement et sans prévenir. Il était difficile de se défendre des unités de cavalerie utilisées comme attaquants car elles pouvaient frapper n'importe où et disparaître rapidement. Elles permettaient de désorganiser des économies, de mettre à sac ou détruire des marchandises et de tout ravager sur leur passage. Dépourvues d'armures et d'armes lourdes, leur rapidité faisait leur force. Elles n'étaient généralement pas destinées à intervenir lors des combats contre les troupes ennemies.



Jarls

Lieu de création : Fort de la colline

Fort contre : Unités mythiques, archers

Faible contre : Infanterie

Améliorations : Maison communale, fort de la colline, armurerie

Le jarl scandinave est une puissante unité de cavalerie. Elle est lente et coûteuse, mais très efficace au combat. Moins efficaces que les hersirs lors des combats contre les unités mythiques, les jarls peuvent cependant leur infliger des dégâts supplémentaires.

Les gros propriétaires terriens étaient appelés des jarls, terme probablement apparenté au mot anglo-saxon « earl » (comte). Riches et bénéficiant d'un statut d'élite, les jarls pouvaient acquérir les meilleurs équipements. Ils juraient fidélité à leurs supérieurs et s'engageaient à combattre en leur nom. Pour cette raison, et pour leur propre intérêt dans les affaires martiales, ils formaient des guerriers d'élite, souvent entraînés dès l'enfance.

Unités de siège

Les armes de siège peuvent détruire des bâtiments, mais sont peu efficaces contre les autres unités, notamment la cavalerie.

Unités de siège égyptiennes



Catapulte

Lieu de création : Travaux de siège

Fort contre : Bâtiments, navires

Faible contre : Cavalerie

Améliorations : Travaux de siège

Les Égyptiens peuvent utiliser des catapultes contre les navires ennemis et les bâtiments.

La catapulte fut inventée par les Grecs qui l'utilisaient comme pièce d'artillerie sur le champ de bataille ou lors d'un siège. L'application d'une tension obtenue en tirant sur de grands bras semblables à des arcs ou en tordant un cordage en cuir ou en crin permettait d'atteindre une force de propulsion importante. Les catapultes pouvaient lancer une pierre de plus de 4 kg à une distance de près de 500 mètres.



Tour de siège

Lieu de création : Travaux de siège

Fort contre : Bâtiments

Faible contre : Cavalerie

Améliorations : Travaux de siège

Les tours de siège peuvent transporter des unités, tirer des flèches et enfoncer des bâtiments. La cavalerie est la plus apte à les contrer.

Parmi les machines inventées pour attaquer les villes fortifiées figurait une tour de siège sur roues. Cette grande tour en bois était recouverte de cuir humide pour la protéger du feu. Un bélier y était suspendu afin de démolir la palissade contre laquelle la tour était déplacée. La tour protégeait les hommes qui actionnaient le bélier ainsi que les archers qui tiraient sur la ville. Une fois la palissade abattue par le bélier, l'armée assaillante pouvait s'introduire dans la ville.

Unités de siège grecques



Lance-pierres

Lieu de création : Forteresse

Fort contre : Bâtiments, navires

Faible contre : Cavalerie, infanterie

Améliorations : Forteresse

Les catapultes grecques s'utilisent contre les navires et bâtiments ennemis.

La catapulte la plus utilisée dans l'antiquité était une arme construite par les Grecs et communément appelée lance-pierres. La force du bras était générée par traction, généralement en tirant ou en baissant un bras de lancement équilibré. Le meilleur lance-pierres de l'époque lançait des projectiles d'environ 55 kg. En s'abattant sur des palissades et des bâtiments, ceux-ci pouvaient infliger de sérieux dégâts.



Hélépolis

Lieu de création : Forteresse

Fort contre : Bâtiments

Faible contre : Cavalerie

Améliorations : Forteresse

Cette tour de siège mobile est équipée de balistes et peut transporter vos troupes en toute sécurité.

Le nom de cette machine de siège, qui signifie littéralement « prise de villes », fut pour la première fois donné à une tour mobile construite par les Grecs pour attaquer une ville de Chypre. Cette grande tour mobile était équipée de lance-pierres et balistes de différentes tailles, le plus petit se trouvant au sommet. Deux cents hommes poussaient la tour jusqu'aux palissades ennemies grâce à des poutres parallèles posées au sol. Les plus grandes armes de la machine attaquaient les palissades tandis que les plus petites se débarrassaient de leurs défenseurs afin de préparer l'assaut.

unités de siège scandinaves



Bélér portable

Lieu de création : Fort de la colline

Fort contre : Bâtiments

Faible contre : Cavalerie, infanterie

Améliorations : Fort de la colline

L'armure lourde des soldats qui portent ces béliers les protège des archers ennemis pendant qu'ils démolissent les palissades et les bâtiments.

Lorsqu'il était nécessaire de prendre rapidement une ville ennemie, la solution consistait simplement à abattre un gros arbre, à en couper le tronc, à y fixer des sangles, puis à l'utiliser pour démolir une porte ou une palissade. Malgré le danger auquel s'exposaient les hommes qui soutenaient le bélier, celui-ci présentait un avantage certain, car il pouvait être fabriqué quelques heures à peine après l'arrivée des troupes près de la ville fortifiée. Le bélier portable était particulièrement efficace lors des attaques surprises et contre les fortifications légères. Il était très prisé des armées offensives et de celles qui ne pouvaient pas se permettre de s'attarder aux portes de la ville pour l'assaut.



Baliste

Lieu de création : Fort de la colline

Fort contre : Infanterie, navires, bâtiments

Faible contre : Cavalerie

Améliorations : Fort de la colline

Une baliste peut être utilisée contre des navires, des unités d'infanterie et des bâtiments.

Bien avant l'invention de la poudre à canon, la baliste était déjà une sorte de pièce d'artillerie principalement utilisée contre les hommes en formation. Il s'agissait d'un grand arc monté horizontalement. La corde de l'arc se bandait avec un mécanisme composé d'une manivelle et d'une roue à cliquet. Un gros boulet en métal était généralement utilisé comme projectile. Tirés sur une armée à une distance de 300 mètres maximum, les boulets pouvaient estropier bon nombre d'ennemis. Les balistes pouvaient être montées sur des plates-formes fixes, sur des murs ou des navires, ou sur des plates-formes mobiles, sur roues, pour le champ de bataille. Elles n'étaient pas particulièrement efficaces contre les bâtiments et palissades fortifiés.

unités navales

Les unités navales vous permettent d'étendre votre civilisation au-delà des mers ou de pilonner des villes ennemies en restant relativement à l'abri. Toutes les civilisations peuvent créer des navires de pêche et de transport ainsi que trois types de vaisseaux militaires : les navires d'archers, les navires marteaux ou éperons et les navires de siège.



Navire de pêche

Lieu de création : Port

Améliorations : Port

Utilisez ce type de navire pour vous ravitailler en nourriture sur les bancs de poissons du large. Dans *Age of Mythology*, les bancs de poissons sont inépuisables, même en cas de surexploitation des zones de pêche.



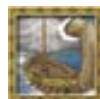
Navire de transport

Lieu de création : Port

Améliorations : Port

Ces navires transportent vos forces. Ils ne sont pas armés et sont vulnérables aux navires d'archers ou de siège. Lorsqu'ils coulent, toutes les unités se trouvant à leur bord sont perdues.

unités navales égyptiennes



Kebenit

Lieu de création : Port

Fort contre : Navires éperons

Faible contre : Navires de siège

Améliorations : Port, armurerie

Les kebenits peuvent attaquer efficacement les navires éperons, mais sont vulnérables aux navires de siège.



Galère éperon

Lieu de création : Port

Fort contre : Navires de siège

Faible contre : Navires d'archers

Améliorations : Port

Ce navire marteau est efficace contre les navires de siège ennemis.



Barge de guerre

Lieu de création : Port

Fort contre : Bâtiments, navires d'archers

Faible contre : Navires éperons

Améliorations : Port

Le navire de siège égyptien, ou barge de guerre, tire une volée de pierres destructrices sur les bâtiments et navires d'archers ennemis.

unités navales scandinaves



Chaloupe

Lieu de création : Port

Fort contre : Bâtiments, navires marteaux

Faible contre : Navires de siège

Améliorations : Port

La chaloupe correspond au navire d'archers de la marine scandinave. Comme ses homologues, elle est efficace contre les navires marteaux, mais peut également infliger des dégâts importants aux bâtiments. Elle génère plus rapidement des faveurs au combat.

unités navales grecques



Trirème

Lieu de création : Port

Fort contre : Navires marteaux

Faible contre : Navires de siège

Améliorations : Port

La trirème est un navire d'archers particulièrement efficace contre les navires marteaux.



Navire dragon

Lieu de création : Port

Fort contre : Bâtiments, navires d'archers

Faible contre : Navires éperons

Améliorations : Port

Le navire de siège scandinave, ou navire dragon, est efficace contre les bâtiments et les navires d'archers, mais vulnérable aux navires éperons.



Juggernaut

Lieu de création : Port

Fort contre : Navires d'archers, bâtiments

Faible contre : Navires éperons

Améliorations : Port

Le juggernaut correspond au navire de siège grec. Il inflige des dégâts impressionnants aux navires d'archers et aux bâtiments, mais est vulnérable aux navires éperons.



Drakkar

Lieu de création : Port

Fort contre : Navires de siège

Faible contre : Navires d'archers

Améliorations : Port

Le navire éperon scandinave, ou drakkar, est efficace contre les navires de siège, mais les navires d'archers peuvent le couler en un rien de temps.



Pentecontère

Lieu de création : Port

Fort contre : Navires de siège

Faible contre : Navires d'archers

Améliorations : Port

Ce navire marteau est efficace contre les navires de siège.

Mythologie

À l'âge d'or de la mythologie, l'histoire des dieux reflétait celle de l'humanité. Certains étaient cruels, cupides et malfaisants... Ils étaient des dieux que l'on craignait. D'autres étaient protecteurs, généreux, dignes de confiance, inondant leurs sujets de bonté. Enfin, certains se montraient moins prévisibles et combinaient de manière lunatique ces deux forces antagonistes.

À cette époque, les dieux n'étaient pas infaillibles. À l'instar des mortels qui les adoraient, ils avaient des points forts et des points faibles. Comme tous les hommes et toutes les civilisations, ils naissaient et mouraient.

Mais les légendes qui les auréolaient ont, quant à elles, perduré. Au fil du temps, bon nombre de contradictions et d'incohérences sont apparues ; les légendes ouvrent toujours sur le passé une fenêtre par laquelle il est intéressant de jeter un coup d'œil.

Les dieux égyptiens

Avant que n'apparaissent l'air, la terre et même le ciel, tout n'était qu'eau... Une eau turbulente et bouillonnante de laquelle émergea le premier dieu, Râ.

Râ devint un nouvel élément du cosmos, le soleil. Mais l'absence de toute autre vie ne tarda pas à lui peser et, en parfaite communion avec son ombre, il engendra une fille, Tefnout, qui incarna alors l'humidité. Shou, son autre enfant, devint l'air. À leur tour, Shou et Tefnout mirent au monde Geb (la terre) et Nout (le ciel). À peine ce nouvel ordre cosmique établi, que déjà de redoutables défis se profilèrent.

Très vite, Râ se vit contraint d'affronter quotidiennement le serpent Apopis pour garder le contrôle de l'atmosphère. Aidé de son épouse et fille Bastet (déesse des chats et de la fertilité), Râ l'emportait généralement. Mais quand Apopis dominait, les tempêtes et le mauvais temps se déchaînaient.

Ceci n'était que le début des difficultés pour Râ. Sa toute-puissance sur une population humaine opprimée et encline à la révolte ne tarda pas à créer des frustrations. Ces rébellions incitèrent Râ, dans un accès de colère, à jeter un de ses yeux sur la terre. L'œil devint la redoutable déesse Sekhmet, une force si dévastatrice envers l'humanité que, pris de remords, Râ dut mettre en place un stratagème pour la rappeler. Il ordonna à ses serviteurs de créer des milliers de vaisseaux de bière. La bière fut mélangée à du jus de grenade et utilisée pour inonder les terres qui entouraient sa demeure terrestre.

Ce stratagème fut couronné de succès. Lorsque Sekhmet refit surface pour en finir avec l'humanité, elle vit son reflet dans cette impressionnante mare rouge, en tomba amoureuse, but le breuvage et s'endormit comme un bébé. Ce stratagème porta si bien ses fruits qu'elle devint l'épouse de Ptah (le dieu de la création). Plus tard, ironie du sort, elle devint Hathor, la déesse de l'amour et de la fête.

Peu à peu, la responsabilité du cosmos entier commença à peser sur la vitalité de Râ. Se sentant vieillir, Râ se mit en quête d'un remplaçant pour superviser la terre. Il désigna Osiris, son petit-fils.

Osiris (de même qu'Isis, Seth et Néphthys) est né de l'union de Geb et Nout. Cependant, lorsque Râ confia à Osiris la garde du monde, le cosmos connut sa première grande rivalité fratricide.

Osiris était foncièrement bon et sous son règne, les Égyptiens se civilisèrent. Son frère Seth (le dieu du chaos et des tempêtes), jaloux de la faveur accordée à Osiris, décida d'en finir avec lui. Il fit construire un coffre très ouvragé et organisa une fête au cours de laquelle il annonça à ses frères et sœurs que ce coffre appartiendrait à celui ou celle qui parviendrait à s'y introduire. Dans son esprit, bien sûr, ce cercueil n'était destiné qu'à une seule personne : Osiris. Lorsque Osiris s'y installa, Seth l'y enferma et ses complices le jetèrent dans le Nil en espérant ne plus jamais entendre parler de lui.

C'est ainsi qu'Osiris fut le premier dieu de l'histoire à mourir et à rejoindre les enfers. Lorsque Néphthys informa sa sœur, Isis, du meurtre, celle-ci fut prise d'un grand chagrin. En effet, en plus d'être son frère, Osiris était son époux. Elle retrouva son corps, parvint à ramener Osiris à la vie et ensemble, ils eurent un fils, Horus. Mais Seth ne tarda pas à l'apprendre et, fou de rage, il découpa Osiris en 14 morceaux qu'il dispersa aux quatre coins de l'Égypte pour empêcher Isis de les reconstituer. Anubis, l'inventeur de l'embaumement et fils d'Osiris, organisa les funérailles dans la grande pyramide.

Seth régnait désormais en maître sur le monde et son penchant pour le chaos et la violence menaçait dangereusement les bonnes œuvres instaurées par Osiris. On dit même que Seth complota pour renverser son père Râ.

En réponse, Râ et Horus levèrent une vaste armée pour se débarrasser de Seth. Ils enrôlèrent Thot, le dieu de la sagesse et de la vérité, qui transforma Horus en soleil irradiant une telle chaleur que, confondues, les armées de Seth en vinrent à s'entre-tuer.

Seth, quant à lui, demeura introuvable. Il était parti se cacher bien loin, dans un endroit d'où il pourrait librement lever une nouvelle armée pour faire tomber Râ et Horus.

Mais il n'en fut rien. Seth vaincu, Horus lui réserva le même sort qu'il avait fait subir à son père. C'est alors qu'Horus prit le pouvoir et créa un précédent pour les pharaons à venir.

Les dieux grecs

Gaïa, la Terre, première divinité de l'ordre cosmique grec, naquit du chaos qui régnait avant que la vie n'apparaisse. Elle donna naissance à Ouranos (les cieux) et ensemble, ils engendrèrent les géants, cyclopes et titans. Ouranos, mécontent de ses monstrueux enfants, décida de les enfermer dans les entrailles de la terre.

Gaïa le désapprouva. Elle engagea donc le titan Cronos pour attaquer son père ingrat et s'emparer du pouvoir. Cronos se révéla être un père encore moins tolérant qu'Ouranos et Zeus, son propre fils, lui réserva le même sort. L'ascension au pouvoir de Zeus annonce l'ère grecque des Olympiens.

Maître absolu du cosmos, Zeus décida de se partager le butin avec ses frères, Poséidon et Hadès. Il fut décidé que Zeus garderait son titre de dieu suprême du Panthéon hellénique, tandis que Poséidon prendrait possession de la mer. Hadès, quant à lui, se chargerait des enfers. Se sentant lésé, ce dernier fut un dieu en proie à la colère et à la jalousie.

Pendant ce temps, le mariage de Zeus avec Héra (la déesse du mariage et de la maternité) battait de l'aile. Les nombreuses aventures extraconjugales de son époux irritaient Héra et attisaient sa jalousie. Cependant, elle ne défia jamais ouvertement Zeus, elle préféra toujours se défouler sur d'autres ennemis.

Le couple eut malgré tout de très nombreux enfants. Zeus montrait ouvertement sa préférence pour Athéna, qui devint la déesse de la sagesse et de la guerre. Contrairement à son frère Arès (le dieu de la guerre), Athéna se montrait judicieuse et bienfaisante, choisissant ses batailles pour promouvoir la civilisation et le progrès. Arès, lui, n'avait que faire de ce genre de considérations et sa nature violente l'incitait aux effusions de sang. Il poussa même ses enfants, Phobos (crainte), Deimos (terreur) et Enyo (horreur) à se battre avec lui.

Mais Arès était lâche et fuyait hâtivement lorsque la situation tournait en sa défaveur. Ce manque de bravoure lui valut les railleries publiques de son frère Héphestos.

Héphestos (le dieu du feu et des forgerons) prit son épouse en flagrant délit d'adultère avec Arès. Bien que considéré comme le dieu le plus hideux, Héphestos épousa Aphrodite, la déesse de l'amour et de la beauté. Pourtant, elle ne l'aimait guère, car elle préférait Arès, le dieu de la guerre.

Entre-temps, Zeus ne renonçait pas à ses aventures extraconjugales. Artémis (la déesse de la chasse) et Apollon naquirent de ces aventures. Entre autres, dieu de la sagesse, de la vérité, de la musique, du soleil et de la guérison, Apollon fut l'un des Olympiens les plus vénérés. Enfant, Apollon s'illustra par un acte de bienveillance : un serpent géant appelé Python gardait avidement l'Oracle de Delphes (un puits duquel jaillissaient les prophéties). Le serpent dévastait la campagne environnante, empoisonnant les rivières et les puits, détruisant les récoltes et anéantissant des villages entiers. Le jeune Apollon triompha de Python et libéra l'Oracle.

Malgré sa bonté naturelle, Apollon n'était pas toujours traité avec respect, notamment par son demi-frère Hermès. Chaussé de sandales ailées, Hermès était le messager des Olympiens. Mais il était également malfaisant et un jour, alors qu'il n'était qu'un nourrisson, il déroba le bétail d'Apollon. Apollon exigea qu'il le lui rende. Il dut finalement l'abandonner à Hermès en vertu de son talent à la lyre. Hermès devint alors le dieu de la musique.

De son côté, Zeus continuait de courtiser déesses et mortelles. La nuit, il honorait de sa divine présence une de ces mortelles, Sémélé. Cette dernière ne savait pas qui était le père de l'enfant qu'elle portait, Dionysos, le dieu du vin et de la fête. Cependant, elle était ravie d'avoir eu pour amant un dieu.

Évidemment, Héra, dont la jalousie envers l'infidèle Zeus ne se démentait pas, en fut très agacée. Elle parvint à convaincre Sémélé de rechercher l'identité du père de son enfant, bien consciente qu'une mortelle serait foudroyée à la vue de Zeus, son amant divin. Et c'est ce qui advint.

Héra, non satisfaite, fit également assassiner Dionysos. Rhéa le ramena à la vie et Zeus déchaîna plus encore la colère d'Héra en renforçant la protection divine de Dionysos.

Les dieux scandinaves

À l'origine, selon la légende scandinave, tout n'était que feu et glace. Lentement, de ces deux forces émergèrent deux êtres : Ymir, le géant, et Audhumla, la vache. Audhumla survivait en léchant la glace salée, tandis qu'Ymir se nourrissait du lait d'Audhumla. À force de lécher la glace, la vache finit par libérer de la glace le dieu Bor. Bor engendra de nombreux autres dieux, dont le plus important fut sans conteste Odin.

Odin allait devenir le chef de tous les dieux scandinaves ainsi que l'incarnation du savoir. Il y parvint en donnant son œil droit à un géant du nom de Mime. En échange, celui-ci lui donna accès aux fontaines de la sagesse. Plus tard, lorsque Mime fut décapité au combat, Odin apposa sur son crâne des herbes et le ramena à la vie. Il conserva la tête coupée de Mime à ses côtés pour bénéficier de ses précieux conseils.

Père de nombreux enfants, la consommation de son mariage avec la déesse Frigg donna naissance à une grande variété de dieux, du majestueux et éloquent Bragi, le dieu de la poésie, au plus puissant des dieux scandinaves, Thor, le dieu du tonnerre.

Thor était intrépide au combat, en raison notamment de son arme fétiche : un étonnant marteau qu'il appelait Mjöllnir. Après avoir été lancé, Mjöllnir lui revenait toujours mais pas avant d'avoir foudroyé le ciel scandinave.

Lorsque Thrym, le dieu de tous les géants du lointain pays de Jotunheim, entendit parler de ce marteau, il le voulut à tout prix. Privé de son marteau, la vengeance de Thor ne manquerait pas d'être rapide et impitoyable. En rançon du marteau, Thrym exigea qu'on lui livrât la déesse Freyja, la mère de Thor.

Thor était fou de rage, mais Heimdall, le gardien du pont arc-en-ciel et des sens les plus aiguisés des dieux, avait un plan. Thor porterait une robe de femme pour aller à Jotunheim, le pays des géants, et convaincrat Thrym qu'il était Freyja. Dans un premier temps, Thor refusa mais il finit par enfiler une robe de Freyja et alla à Jotunheim. Lorsque, enchanté, Thrym présenta le marteau en échange de celle qu'il pensait être Freyja, Thor le frappa si violemment que le géant mourut sur le coup. Personne n'oserait plus jamais jouer un tel tour au puissant Thor.

Bien qu'impitoyable au combat, Thor était un guerrier protecteur qui avait hérité son statut de dieu de la guerre de Tyr (le dieu scandinave de la guerre le plus héroïque et bienveillant). La colère de Thor pouvait être terrible et dévastatrice, mais elle était généralement dirigée contre ceux qui menaçaient l'humanité et les dieux.

Baldr, l'autre fils d'Odin, ne pouvait pas être plus différent de Thor. Mesuré et doux, Baldr passait pour être le dieu de la beauté et de la sagesse. Mais il faisait de terribles cauchemars et craignait tant de mourir que sa mère, la déesse Frigg, exigea que tous, toutes formes de vie comprises, promettent de ne jamais lui faire de mal. Hélas, Frigg omit d'en parler au gui d'apparence insignifiante, ce qui allait mener Baldr à sa perte.

En effet, le dieu Loki construisit une flèche de gui, puis amena le propre frère de Baldr (Hoder, le dieu aveugle de la guerre) à tuer Baldr. Dès lors, Loki fut emprisonné sous un serpent géant, qui fit couler sur son visage un puissant acide. La douleur était si intense que les contorsions de Loki secouèrent la terre, créant des tremblements de terre. Pendant ce temps, Frigg demanda à Hel, fille de Loki et déesse des enfers, de ramener Baldr à la vie. Hel déclara qu'au préalable tous les êtres de la terre devraient pleurer sa mort, de la même manière que Frigg avait demandé qu'ils le protègent.

C'était tout à fait possible. Après tout, Baldr était un dieu populaire. Saki, la déesse de l'hiver, s'était vue entraînée dans une union malheureuse avec un autre dieu alors qu'elle tentait de gagner le cœur de Baldr.

Malheureusement, malgré sa popularité, la déclaration de Hel n'eut pas d'écho. Baldr avait un fils, Forsete, le dieu de la justice. Dans les salons ornés d'or et d'argent de son palais, Forsete dissipa toutes les colères et entretint la légende de son père adoré, Baldr.

Les dieux scandinaves étaient voués à succomber le jour de Ragnarok, lors du combat qui allait les opposer à leurs ennemis, les géants.