Tableau des dépendances EAGGRA

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...	DESCRIPTION ET PROPRIÉTÉS
 CREATEUR		Le créateur est un titre unique dans les clans Eaggra. Il possède non seulement les talents de commandement de clan, mais garantit également la construction de structures plus solides. Le créateur est aussi un travailleur très rapide, possédant de bonnes capacités de combat. Sa position dans les camps de travail est honorée et respectée de tous. Si le créateur est tué, la partie du joueur Eaggra est terminée.
 LAVEUR	 ABREUVOIR	Le laveur Eaggra est tellement habitué à construire, qu'il travaille vite et bien. Cette classe est la clé de voûte de la communauté Eaggra, et la position la plus honorable de cette société. Sans eux, les Eaggra ne pourraient se développer ou progresser. Non seulement on les trouve en grands nombres, mais ils peuvent également se vanter de produire la meilleure qualité de travail du territoire. Il est aussi dans leur pouvoir de démolir rapidement n'importe quel bâtiment.
 ARTISAN	 3 LAVEURS  USINE	Avec l'âge et l'expérience, les laveurs qui survivent au travail peuvent être promus au rang estimé d'artisan. Les artisans ne sont pas de simples travailleurs et peuvent diriger la construction de véhicules, de bâtiments avancés et de mines. Ils peuvent démonter des bâtiments avec encore plus de facilité que les laveurs Eaggra. Pour créer un artisan, vous devez avoir un total de trois laveurs et une usine.
 MAUVAISE HERBE	 ABREUVOIR  GARNISON	Certains Eaggra sauvages ont maîtrisé le contrôle de la terre. Ces Eaggra sauvages, ou "Mauvaises herbes", sont des individualistes frustres qui se sont bâtis une demeure dans le rude environnement de Yavaun. Ils apparaissent parfois dans la nature, chevauchant des slincks. Dans ces cas-là, la plupart des clans s'empresse de les employer comme guides ou mercenaires. Pour attirer une mauvaise herbe au sein de votre clan, vous devez avoir une garnison et une taverne Abreuvoir. Les mauvaises herbes possèdent le niveau de furtivité "masqué".
 ECUYER	 LAVEUR  GARNISON	Pour acquérir un écuyer, vous devez avoir une plantation et entraîner un laveur dans une garnison. Vivant selon des codes de l'honneur et de croyance très stricts, les meilleurs Eaggra prient pour ne jamais perdre leur sang froid sous le coup de la colère. Malheureusement, en temps de guerre, c'est un idéal très difficile à respecter.
 CHEVALIER	 5 ECUYERS  RECHERCHES A LA GARNISON  ENTRAINEMENT A LA GARNISON	Pour éduquer et former un chevalier, vous devez disposer d'un total de cinq écuyers et avoir terminé avec succès des recherches sur les chevaliers dans une garnison; vous devez également entraîner l'un des écuyers dans la garnison. Les chevaliers possèdent la capacité de déplacer des groupes de soldats. Bien qu'ils soient de bons guerriers, leur ordre est récent et donc rare, ce qui rend leur formation coûteuse. De plus, ils sont lents par nature, mais physiquement très robustes.
 ECLAIREUR	 LAVEUR  ENTRAINEMENT A LA GARNISON	Pour acquérir un éclaireur, il vous suffit d'entraîner un laveur dans une garnison. Etant si proches de la nature, les Eaggra font des pisteurs et des guides naturellement doués. Utilisant des techniques intrinsèques de vitesse, de "futilité" et de combat à courte portée, un éclaireur Eaggra est une force redoutable. Les éclaireurs possèdent le niveau de furtivité "caché".
 RANGER	 4 ECLAIREURS  ENTRAINEMENT A LA GARNISON	On ne peut obtenir de ranger que si l'on possède un total de quatre éclaireurs, dont un entraîné dans une garnison. La profession d'éclaireur est naturelle pour les Eaggra et on prétend que les rangers sont les meilleurs tireurs d'élite de Yavaun. En fait, la plupart des clans Eaggra comptent davantage sur les rangers pour les protéger que sur les chevaliers. Les rangers sont des éclaireurs qualifiés et possèdent le niveau de furtivité "invisible".
 DRUIDE	 LAVEUR  ENTRAINEMENT AU CONSERVATOIRE	Un laveur entraîné dans un conservatoire peut devenir un druide. Bien que moyens au combat, les druides sont en contact avec les esprits naturels de Yavaun. La gamme de leurs pouvoirs s'étend des sorts affectant l'environnement, à la communion avec la nature, en passant par le pouvoir de commandement sur ses bêtes. Les druides sont simples et leur vision est celle de la vérité. Ce sont des êtres d'une grande sagesse, sagesse que même les Shama' Li recherchent. Les druides peuvent jeter des sorts de niveau inférieur.
 SUPER DRUIDE	 4 DRUIDES  RECHERCHES AU CONSERVATOIRE  ENTRAINEMENT AU CONSERVATOIRE	Pour acquérir un super druide, vous devez posséder un total de quatre druides, avoir terminé avec succès des recherches pour un druide dans un conservatoire et y avoir entraîné un druide. Etant en communion plus profonde avec la nature que les simples druides, les super druides peuvent jeter des sorts plus puissants.
 GRENADIER	 ARTISAN **Artisan avec toutes les mises à jour biologiques et les mêmes dépendances qu'un croiseur**	Un artisan ayant les cinq mises à jour biologiques et obtenu les mêmes dépendances qu'un croiseur peut se transformer en grenadier. Ces troupes ont une incroyable puissance de feu à longue portée, apportant aux Eaggra le moyen de lancer des tirs d'artillerie redoutables.

Review Master

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...	
SERRE	LAVEUR	Vous devez avoir une serre pour quatre unités.
PLANTATION	LAVEUR	
ABREUVOIR	LAVEUR	
USINE	LAVEUR	
GARNISON	ARTISAN	
CONSERVATOIRE	ARTISAN	LAVEUR
MUR SOLIDE	LAVEUR	
MURS OFFENSIFS	LAVEUR	
ROUTES PAVEES	LAVEUR	
ROUTES EN PIERRE	LAVEUR	

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...		
PONT	PLANTATION		
MINE	ARTISAN		
CAMION	2 LAVEURS		
BARQUE	ARTISAN	PLANTATION	A ne construire qu'au bord de l'eau.
CROISEUR	ARTISAN	RECHERCHES A L'USINE	
DRONE DE RECONNAISSANCE	ARTISAN	RECHERCHES A L'USINE	
DRONE D'ATTAQUE	ARTISAN	RECHERCHES A L'USINE	
VISION DE LA TERRE ALLIE AU SOL TOUCHER REGENERATEUR CROISSANCE DE L'ARBRE	DRUIDE	RECHERCHES AU CONSERVATOIRE	
PLUIE DE METEORES VOIX DE LA NATURE	SUPER DRUIDE	RECHERCHES AU CONSERVATOIRE	
FORCE VITESSE	USINE		
FURTIVITE VISION RESISTANCE	USINE	RECHERCHES A L'USINE	

Le Vieux Manuel

Tableau des dépendances OBBLINOX

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...	DESCRIPTION ET PROPRIÉTÉS
 GENERAL DE GUERRE		De fantastiques talents de combattant, associés à un dangereux esprit rusé, font du général de guerre un trésor pour le clan. De plus, il possède des capacités de commandement et des cyber-améliorations réservées à sa position particulière. Si le général de guerre est tué, la partie du joueur Obblinox est terminée.
 TRAVAILLEUR	 PRAIRIE	Excellant au travail comme au combat, le travailleur Obblinox est réputé pour la variété de ses talents. Ses structures ont tendance à être solides, bien que peu sophistiquées. Grâce à leur service infaillible et fidèle, les travailleurs permettent à l'armée Obblinox de se consacrer aux arts de la guerre. Fidèle à sa nature de guerrier, le travailleur Obblinox peut rapidement démolir une structure, tout aussi facilement qu'il en construit une.
 INGÉNIEUR	 4 TRAVAILLEURS  GARAGE	Pour acquérir un ingénieur, vous devez posséder un total de quatre travailleurs et en entraîner un dans un garage. Les ingénieurs construisent des structures plus sophistiquées, comme des cathédrales, des mines et des drones volants. Au combat, ils peuvent détruire des bâtiments encore plus rapidement que les travailleurs Obblinox.
 MERCENAIRE FREE-LANCE	 PRAIRIE	Le mercenaire free-lance des Obblinox est en général perçu comme un symbole de liberté parmi les autres clans. Ils voyagent à la recherche de l'aventure parfaite. Cette unité possède un taux de déplacement très rapide et de solides capacités de combat rapproché.
 VETERAN	 TRAVAILLEUR  BASE MILITAIRE	Les différents groupes de miliciens et policiers qui composent l'armée Obblinox se trouvent parmi les rangs des vétérans. Ces guerriers sont de très bons tireurs d'élite et de puissants cyborgs. Leurs talents de combat sont les meilleurs de Yavaun. Pour acquérir un vétéran, il vous faut entraîner un travailleur dans une base militaire.
 CAPITAINE	 3 VETERANS  GARAGE  ENTRAINEMENT A LA BASE MILITAIRE	Bien supérieurs dans les combat en mêlée et mieux protégés que les vétérans qu'ils commandent, les capitaines sont les coordinateurs tactiques des forces Obblinox. Ils possèdent la capacité d'organiser et de contrôler les formations des autres troupes. Pour acquérir un capitaine, vous devez avoir un total de trois vétérans plus un garage, et il vous faut entraîner l'un des vétérans dans une base militaire.
 AGENT	 TRAVAILLEUR  ENTRAINEMENT A LA BASE MILITAIRE  CAPITAINE	Grâce à un équilibre accru, ainsi qu'une meilleure connaissance et maîtrise du corps que les autres races, les agents sont de parfaits éclaireurs. Plus orienté vers le combat que les autres éclaireurs, l'agent possède toutefois un bon niveau de "furtivité". Pour acquérir un agent, il vous faut un capitaine et vous devez entraîner un travailleur dans une base militaire. Les agents possèdent le niveau de furtivité "caché".
 ESPION	 4 AGENTS  GARAGE  RECHERCHES A LA BASE MILITAIRE	Pour acquérir un espion, vous devez faire des recherches dans une base militaire, avoir quatre agents, un garage et entraîner un agent dans une base militaire. Les espions sont des agents qualifiés possédant le niveau de furtivité "déguisé."
 SORCIER	 TRAVAILLEUR  BASE MILITAIRE  ENTRAINEMENT DANS LA CATHEDRALE	Cette catégorie de magicien guerrier, bien que plus résistante que la plupart des jeteurs de sorts, n'est pas pour autant la plus puissante. Leurs pouvoirs résident dans le royaume des sortilèges destructeurs. L'éducation d'un sorcier exige la possession d'une base militaire et l'entraînement d'un travailleur dans une cathédrale.
 MAGICIEN	 5 SORCIERS  RECHERCHES DANS LA CATHEDRALE  ENTRAINEMENT DANS LA CATHEDRALE	Manipulateurs confirmés de l'esprit et du corps, les magiciens possèdent des pouvoirs magiques supérieurs aux sorciers. Pour acquérir un magicien, vous devez faire des recherches dans une cathédrale, posséder un total de cinq sorciers et entraîner un sorcier dans une cathédrale.
 COLOSSE	 CAPITAINE	**Capitaine avec toutes les mises à jour biologiques et les mêmes dépendances qu'un croiseur.** Un capitaine ayant acquis les cinq mises à jour biologiques et ayant obtenu les mêmes dépendances que les croiseurs peut devenir un colosse Obblinox. Ces unités possèdent des capacités de combat extraordinaires, qui font d'eux les poids lourds des attaques Obblinox. Malheureusement, leur seule faiblesse est une mauvaise résistance à la magie, due à la rage dont ils font montre au combat et à leur intelligence médiocre.

Version Manuel

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...
DORTOIR	TRAVAILLEUR — Vous devez avoir un dortoir pour trois unités
FORTERESSE	TRAVAILLEUR
PRAIRIE	TRAVAILLEUR
GARAGE	TRAVAILLEUR, PRAIRIE
BASE MILITAIRE	TRAVAILLEUR, PRAIRIE, FORTERESSE
CATHEDRALE	INGENIEUR, FORTERESSE — RECHERCHES DANS LE GARAGE
MUR SOLIDE	TRAVAILLEUR
MURS OFFENSIFS	INGENIEUR
ROUTES PAVEES	TRAVAILLEUR
ROUTES EN PIERRE	TRAVAILLEUR
PONT	TRAVAILLEUR, GARAGE

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...
MINES	INGENIEUR, BASE MILITAIRE
CAMION	TRAVAILLEUR, GARAGE
BARQUE	INGENIEUR — RECHERCHES DANS LE GARAGE — Construisez-en une au bord de l'eau
CROISEUR	INGENIEUR, CAMION — RECHERCHES DANS LE GARAGE
DRONE DE RECONNAISSANCE	INGENIEUR, CAMION — RECHERCHES DANS LE GARAGE
DRONE D'ATTAQUE	INGENIEUR, CAMION — RECHERCHES DANS LE GARAGE
FOUDRE ARDENTE, EFFRITEMENT	SORCIER — RECHERCHES DANS LA CATHEDRALE
BOUILLONNEMENT DE SANG, FANTASME	MAGICIEN — RECHERCHES DANS LA CATHEDRALE
FURTIVITE	INGENIEUR
RESISTANCE	GARAGE
FORCE, VISION, VITESSE	GARAGE — RECHERCHES DANS LE GARAGE

Le Vieux Manuel

Tableau des dépendances SHAMA' LI

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...	DESCRIPTION ET PROPRIÉTÉS
 DANSEUR DE L'OMBRE		Cette catégorie unique est un mélange de magie, de combat rapproché, de furtivité judicieuse et de solide commandement. Le danseur de l'ombre est l'expression artistique vivante du concept Shama' Li "d'excellence en toute chose". La grâce hypnotique du danseur de l'ombre représente une intégration complète de magie, défense et dextérité qui en font une force puissante de Yavaun. Si le danseur de l'ombre est tué, la partie du joueur Shama' Li est terminée.
 INITIE	 AUBERGE	Un initié Shama' Li marque le début d'un long chemin. Pour cette raison, les initiés sont traités avec beaucoup de déférence, mais sont aussi chargés des devoirs les plus ordinaires de la vie Shama' Li. Bien qu'un initié puisse devenir un jour un gourou, les Shama' Li pensent que ce sont les devoirs ordinaires qui le forment le mieux. Les initiés sont des travailleurs modérés capables de constructions et de démolitions moyennes.
 TECHNICIEN	 4 INITIES  MAISON DE CORPORATION	Doués aussi bien pour l'aspects créatif que technique de l'architecture, les techniciens peuvent créer des bâtiments et des véhicules de conception avancée et sont capables de construction et de démolition moyennes. Pour acquérir un technicien, vous avez besoin d'un total de quatre initiés et d'une maison de corporation.
 CAVALIER	 AUBERGE  TEMPLE	Les cavaliers sont des forces nobles et fières de la communauté Shama' Li qui parcourent la terre pour assister des familles en défendant leurs sites sacrés et leurs villages. Pour produire un cavalier, vous devez avoir un templier et une auberge. Ils chevauchent des Boncas sauvages qu'ils utilisent pour charger sur leurs adversaires et les piétiner.
 DEFENSEUR	 INITIE  RECHERCHES DANS LE TEMPLE  ENTRAINEMENT A L'AVANT-POSTE	Utilisant les mystiques arts martiaux du combat à mains nues, le défenseur est l'ultime force au combat désarmé. En concentrant sa force personnelle, le défenseur peut retourner l'agression de l'adversaire contre lui. Pour acquérir un défenseur, vous devez réaliser des recherches dans un temple et entraîner un initié dans un avant-poste.
 TEMPLIER	 4 DEFENSEURS  RECHERCHES A L'AVANT-POSTE  ENTRAINEMENT A L'AVANT-POSTE	Les templiers représentent une puissante force défensive, dotée d'une maîtrise des arts martiaux pratiquement imparable; toutefois, leur démarche lente et leur manque de capacités à longue portée font d'eux de médiocres agresseurs. Pour acquérir un templier, vous devez avoir un total de quatre défenseurs, avoir réalisé avec succès des recherches sur un templier dans un avant-poste et vous devez entraîner un des défenseurs dans un avant-poste
 DISCIPLE	 INITIE  ENTRAINEMENT A L'AVANT-POSTE	Cette rare et merveilleuse classe de Shama' Li mêle habilement des éléments de mysticisme et de combat. Les disciples sont subtiles et savent se maîtriser. A ceci s'ajoutent une grande rapidité et de grands talents en furtivité et arts martiaux, ce qui fait d'eux les meilleurs éclaireurs de Yavaun. Les disciples possèdent le niveau de furtivité "déguisé". Pour acquérir un disciple, il vous faut entraîner un initié dans un avant-poste.
 GRAND MAITRE	 4 DISCIPLES  RECHERCHE A L'AVANT-POSTE  ENTRAINEMENT A L'AVANT-POSTE	Il est doué pour les arts de la magie, de la mêlée et de la manipulation. Pour produire un grand maître, votre clan doit faire des recherches dans un avant-poste, avoir un total de quatre disciples et entraîner l'un d'entre eux dans un avant-poste. On lui apprendra là le contrôle avancé de la concentration et de la force intérieure. Les grands maîtres possèdent le niveau de furtivité "invisible". De plus, ils détiennent le pouvoir de projeter des forces d'énergie à partir de leurs poings, leur permettant de frapper l'ennemi depuis une grande distance et ils peuvent également jeter d'autres sortilèges.
 CHAMAN	 ENTRAINEMENT DANS LE TEMPLE  INITIE	Le chaman est le seul véritable guérisseur de Yavaun. Alors que les autres professions exigent l'utilisation de locaux, le chaman peut concentrer ses pouvoirs sur des organismes endommagés afin de jeter des sorts de guérison à vue. Un chaman peut être formé en entraînant un initié dans un temple.
 GOUROU	 4 CHAMANS  ENTRAINEMENT DANS LE TEMPLE	Experts mystiques et conseillers spirituels de la plus haute autorité, les gourous possèdent des talents magiques plus sophistiqués que les chamans. Pour développer un gourou, il vous faut un total de quatre chamans et vous devez en entraîner un dans un temple.
 ELEMENTAIRE	 GOUROU	**Gourou avec toutes les mises à jour biologiques et les mêmes dépendances qu'un croiseur.** Un gourou ayant acquis les cinq mises à jour biologiques et les mêmes dépendances qu'un croiseur peut se transformer en élémentaire. Ces forces de la nature possèdent des talents de combat sans pareil et sont totalement dévouées aux problèmes d'attaque et de défense. Ils sont donc les Shama' Li les plus originaux.

Review Manager

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...	POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...
REFUGE	INITIE — Vous devez avoir un refuge pour cinq unités.	MINE	TECHNICIEN — RECHERCHE A L'AVANT-POSTE
SANCTUAIRE	INITIE	CAMION	TECHNICIEN
AUBERGE	INITIE	BARQUE	TECHNICIEN — RECHERCHE DANS LA MAISON DE CORPORATION — Ne construire qu'au bord de l'eau.
TEMPLE	INITIE	CROISEUR	BARQUE — Doit avoir le sort de perspicacité.
MAISON DE CORPORATION	SANCTUAIRE, AUBERGE, TEMPLE	DRONE DE RECONNAISSANCE	BARQUE — Doit avoir le sort de perspicacité.
AVANT-POSTE	CHAMAN, INITIE	DRONE D'ATTAQUE	BARQUE — Doit avoir le sort de perspicacité.
MUR SOLIDE	INITIE	VOYANT	TEMPLE, CHAMAN — GUERISON
MURS OFFENSIFS	INITIE	PERSPICACITE	GOUROU
ROUTES PAVEES	TECHNICIEN	QUETE DE LA VISION	CHAMAN — RECHERCHE DANS LE TEMPLE
ROUTES EN PIERRE	INITIE	INVOCATION	GOUROU — RECHERCHE DANS LE TEMPLE
PONT	INITIE — RECHERCHE DANS LA MAISON DE CORPORATION	FURTIVITE, FORCE, VISION, VITESSE, RESISTANCE	AVANT-POSTE — RECHERCHE DANS LA MAISON DE CORPORATION

Le Vieux Manuel

Tableau des dépendances THA´ ROON

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...	DESCRIPTION ET PROPRIÉTÉS
 MINISTRE		Le ministre occupe une position politique dans le gouvernement Tha' Roon, représentant un clan. Ces individus uniques doivent posséder des antécédents de télépathie. Ils font preuve d'initiative et de qualités de dirigeant, disposent de puissantes facultés mentales et d'une formation de combat supérieure. Si le ministre est tué, la partie du joueur Tha' Roon est terminée.
 SERVITEUR	 ARRIERE-SALLE	Les serviteurs réunissent les ressources et construisent de nombreuses structures de base. Sans les efforts permanents des serviteurs, les classes de guerriers et de mages des Tha' Roon ne pourraient survivre. Les serviteurs Tha' Roon étant meilleurs au combat que tout autre serviteur des autres races, leurs habitudes de travail souffrent de leur fierté. Ils sont lents et ne peuvent ni construire, ni détruire d'équipement ou de bâtiments avec autant d'aisance que leurs homologues des autres races.
 ARCHITECTE	 5 SERVITEURS  LABORATOIRE	Pour acquérir un architecte, il vous faut un total de cinq serviteurs et vous devez en entraîner un dans un laboratoire. L'architecte possède une compréhension supérieure des principes de physique et, ainsi, peut apporter des capacités de construction supérieures. Bien entendu, les architectes peuvent détruire un bâtiment avec autant de facilité qu'ils le construisent.
 VAGABOND	 ARRIERE-SALLE	Les familles rebelles Tha' Roon ayant perdu leur ministre deviennent des clans de vagabonds. Ces clans proposent aux autres familles Tha' Roon de recruter leurs guerriers. Ce sont des unités montées rapides qui utilisent la technologie aéroglissée et les harpons d'énergie, et s'élancent sur les territoires de Yavaun tels des chevaliers futuristes.
 BOURREAU	 SERVITEUR  ACADEMIE	Les bourreaux forment la garde d'élite des palais Tha' Roon. Ils sont peu nombreux, mais sont rapides et redoutables. Un bourreau peut être créé en entraînant un serviteur dans une académie.
 DESTRUCTEUR	 3 BOURREAUX  RECHERCHES A L'ACADEMIE	Rares et vicieux, les destructeurs sont plus lourdement armés et mieux protégés que leurs sous-fifres, pourtant plus rapides. Avec trois bourreaux dans la partie et les bonnes recherches effectuées dans une académie, un bourreau peut être entraîné pour devenir un destructeur dans un laboratoire. Les destructeurs ont la capacité de former et de commander des groupes plus importants de bourreaux.
 REPRIS DE JUSTICE	 SERVITEUR  ACADEMIE	Ces membres redoutés de la société Tha' Roon sont plus puissants au combat que la plupart des éclaireurs. Ils peuvent attaquer à distance et sont très rapides. Ils possèdent le niveau "masqué" de "futilité". Un repris de justice peut être créé en entraînant un serviteur dans une académie.
 ASSASSIN	 4 REPRIS DE JUSTICE  RECHERCHES A L'ACADEMIE  ENTRAINEMENT A L'ACADEMIE	L'entraînement qui crée un assassin à partir d'un repris de justice transforme une unité redoutable en véritable cauchemar. Supérieurs en vitesse, technique de combat et, bien sûr, trahison, les assassins sont plutôt talentueux dans l'art de l'espionnage et possèdent le niveau "déguisé" de "futilité". Pour produire un assassin, vous devez faire des recherches dans une académie, quatre repris de justice doivent se trouver dans la partie et l'un d'entre eux doit être entraîné dans un laboratoire.
 DEVIN	 SERVITEUR  UNIVERSITE	En entraînant un serviteur dans une université, vous créerez un devin. Ces membres de la culture Tha' Roon se sont cloîtrés dans l'étude de leurs pouvoirs mentaux. Leurs recherches peuvent leur donner des pouvoirs tels que la clairvoyance ou l'explosion mentale. Puissant à distance, le devin n'est pas destiné aux combats rapprochés.
 TELEPATHE	 4 DEVINS  RECHERCHES A L'ACADEMIE	Quelques devins ont assez d'ambition et de soif de pouvoir pour devenir des télépathes. Classe enveloppée de mystère, les télépathes apprennent non seulement à maîtriser leur pouvoir intérieur, mais également à contrôler l'esprit et les capacités d'autrui. Les télépathes ont accès à des sortilèges de niveau supérieur à ceux des devins. Si quatre devins sont dans la partie et que vous avez fait des recherches à l'université, l'un d'entre eux peut être promu au rang de télépathe. De plus, les télépathes possèdent le niveau de furtivité "masqué".
 SOLDAT SAUTEUR	 ASSASSIN **Assassin avec toutes les mises à jour biologiques et les mêmes dépendances qu'un croiseur.**	Un assassin ayant acquis les cinq mises à jour biologiques et ayant obtenu les mêmes dépendances que le croiseur, peut se transformer en soldat sauteur. Ces soldats possèdent des capacités de vol limitées, leur permettant d'éviter les obstacles et de déborder les formations ennemies avec une plus grande agilité que tout autre unité.

Review Manual

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...		
MANOIR	SERVITEUR	Il vous faut un manoir pour quatre unités	
CITADELLE	SERVITEUR		
ARRIERE-SALLE	SERVITEUR		
LABORATOIRE	ARRIERE-SALLE		
ACADEMIE	ARCHITECTE	CITADELLE	
UNIVERSITE	ARCHITECTE	CITADELLE	
MUR SOLIDE	SERVITEUR		
MURS OFFENSIFS	ARCHITECTE		
ROUTES PAVEES	ARCHITECTE		
ROUTES EN PIERRE	SERVITEUR		

POUR OBTENIR...	VOUS DEVEZ AVOIR...			
PONT	SERVITEUR	LABORATOIRE		
MINE	ARCHITECTE	ACADEMIE	RECHERCHES AU LABORATOIRE	
CAMION	SERVITEUR	LABORATOIRE		
BARQUE	ARCHITECTE	RECHERCHES AU LABORATOIRE	Ne construire qu'au bord de l'eau	
CROISEUR	ARCHITECTE	CAMION & BARQUE	UNIVERSITE	RECHERCHES AU LABORATOIRE
DRONE DE RECONNAISSANCE	ARCHITECTE	CAMION & BARQUE	UNIVERSITE	RECHERCHES AU LABORATOIRE
DRONE D'ATTAQUE	ARCHITECTE	CAMION & BARQUE	UNIVERSITE	RECHERCHES AU LABORATOIRE
CLAIRVOYANCE PEUR EXPLOSION MENTALE BOUCLIER MENTAL	DEVIN	RECHERCHES A L'UNIVERSITE		
CONTROLE PAR LA VOIX	TELEPATHE	RECHERCHES A L'UNIVERSITE		
FURTIVITE FORCE VISION VITESSE RESISTANCE	RECHERCHES AU LABORATOIRE			

Le Vieux Hibou