**Ragnarok counter** - Ragnarok est un événement qui va arriver. Le compteur commence avec une valeur qui diminue à chaque tour d'une valeur dépendant du nombre de portails vers l'enfer en existence. Lorsque cette valeur atteint zéro, ragnarok est déclenché. À partir du déclenchement de ragnarok, les démons peuvent commencer à détruire le monde. Si le monde dépasse une certain seuil de destruction, tous les joueurs qui ne sont pas les démons perdent la partie.

Un joueur du côté du chaos lors de ragnarok peut usurper le trône des démons durant ragnarok. Ce faisant, il perd le contrôle de sa civilization et peut tenter de détruire le monde pour emporter la partie.

Si l'ordre réussit à gagner ragnarok, la partie continue et les démons sont bannis. Un nouveau portail s'ouvrira après un certain nombre de tours et le counter est remis à zéro et progresse de manière accélérée. Pour gagner ragnarok, l'ordre doit fermer l'ensemble des portails vers l'enfer. Pour ce faire, il doit faire une action avec des unités à partir de l'intérieur du portail, sur le plane des démons. Lorsque le dernier portail est fermé, toutes les unités en enfer sont perdues et ragnarok se termine. Un joueur de l'ordre peut aussi capturer la capitale des démons, quoique des événements moult néfastes vont s'y produire et lui en faire perdre le contrôle. Lorsque l'enfer est scellé, la ville est perdue même si elle était en possession d'un joueur.

Le plane of demons n'est accessible qu'à partir de ragnarok. Le plane of demons DÉBORDE de démons.

**Religions**

**Cult of order** - Les unités combattantes qui meurent persistent sous forme de spectre quelque tours et peuvent continuer de combattre. Les prêtres peuvent tisser un lien avec une des unités de renom étant décédée et par la suite l'invoquer pour quelques tours. Un cooldown régie la fréquence à laquelle cette invocation peut avoir lieu.

Un coup lié, un prêtre ne peut se lier avec un ancêtre différent. Il ne peut y avoir plus de liens que d'unités de renom décédées.

Lié au culte de Baldr et du Valhalla. Religion à l'antithèse du culte du chaos, elle est toujours du côté de l'ordre lors de ragnarok.

**Cult of chaos** - Religion que les démons donnent (ou forcent) aux joueurs en contact avec eux. La technologie de religion ne peut être recherchée directement, quoique une technologie avancée permette l'ouverture d'un portail vers l'enfer et les démons, créant ainsi un contact et invitant les échanges avec les démons.

Les démons et la religion offrent de gros avantages qui ont toujours un double tranchant. La religion est globalement hors du contrôle du joueur et se développe principalement en lien avec des demandes arrogantes des démons.

Initialement du côté du chaos lors de ragnarok, les démons comme le joueur peuvent à tout moment trahir l'autre partie.

**Animalistic religion** - Religion liée au culte des créatures mythiques du monde. La découverte de la technologie liée à la religion permet la création d'un ambassadeur envers ces créatures. Celui-ci peut les approcher sans danger. La première créature rencontrée par un ambasadeur détermine l'affiliation de la religion avec un type animal et permet la création d'unités de ce type. Contacter les autres créatures animales permnettra aussi l'acquisition de mastery additionnels et la construction de temples dédiés à cet animal, quoique les unités de ces créatures ne seront pas accessibles. L'acquisition de ce lien octroie une allégeance avec le règne animal. Cette allégeance est perdue si le joueur change de religion.

La créature avec laquelle tu te lie influence ton allégeance lors de ragnarok. Au déclenchement de ragnarok, tous les animaux auquels aucune civilization n'est dédiée deviennent fous et attaquent tout le monde.

La mort de ta créature va faire en sorte que toutes les créatures de ce type créées ultérieurement sont plus faibles. Sa mort sème aussi le chaos et le mécontentement dans ton empire.

Changer de religion fait perdre le contrôle de tous les animaux du joueur, qui agissent dès lors comme tous les autres animaux.

**Cult of sun and war** - Religion orientée vers l'expansionnisme et l'esclavage. Plusieurs rituels peuvent être effectués par le sacrifice d'unités. Ces unités (ou population) peuvent être tiennes ou des esclaves. Les rituels d'envergure rapprochent ragnarok.

Au déclenchement de ragnarok, peuvent choisir leur allégeance.

**Veil of prophecy** - Cette religion est associée à la lecture du futur. Une civilization qui l'adopte acquiert une certaine connaissance du ragnarok counter, qui peut par la suite être améliorée par la construction de merveilles ou la découverte de tech avancées. Cette religion est principalement basée sur des événements offrant des choix intéressants au joueur.Ces choix peuvent être bons ou mauvais. La construction de merveilles nationales ou mondiales débloque des choix additionnels pour ces événements.

L'approche de ragnarok donne place à des événements de plus en plus fréquents et de plus grandes retombées. SI un joueur n'a pas investi dans un grand nombre de merveilles ou bâtiments, ces évvénements mèneront la civilisation au bord du désespoir. Ces choix offriront notamment des moyens de ralentir l'avènement de ragnarok.

Le déclenchement de ragnarok va entraîner des événements très néfastes dans les villes possédant des adhérants à cette religion, quelle que soit la religion d'état. Ces événements sont pires pour eux que pour les autres religions.

Unité core est le seer. Toujours du côté de l'ordre lors de ragnarok.

**Pantheon of the old gods** - Cette religion est basée sur le culte des anciens dieux. De par ce fait, elle dépend beaucoup des unique features accessible au joueur : elle peut être orientée militaire ou économique selon le contexte géographique. L'adopter dévoile aussi les racines d'Ygggdrasil et donne un bonus sur ces cases, en plus de permettre la prolifération d'ancient forest.

Les racines d'Yggdrasil peuvent aussi être révélées par une technologie avancée, mais elles ne donneront aucun bonus aux civilisations ne pratiquant pas cette religion. Elles pourront toutefois être coupées.

Possibilité d'intégrer une mécanique de pélerinage vers les unique features pour les prêtres. Toujours du côté de l'ordre lors de ragnarok.

**Niveau de la mer -** La topographie pourrait se continuer sous l’eau, le niveau de l’eau étant variable et pouvant révéler ou innonder des cases selon ses fluctuations. Des rituels, des sorts ou des événements pourrait influencer le niveau de la mer. Certaines uniques features pourraient se faire dévoiler au fur et < mesure que l’eau baisse (une tour de magicien au sommet de l,atlantide) ou d’autres pourraient réagir à la montée de l’eau (les enfers se font innonder).

**Engineers** - Unité pouvant construire des routes avec un bonus de vitesse par rapport aux unités militaires. Ils donnent aussi un bonus de fortify aux unités militaires qui partagent leur case.

Ils peuvent aussi construire certaines unités (principalement des armes de siège) sans passer par un chantier dans une ville. Les ingénieurs vont dans une forêt, construisent un chantier et peuvent y être assignés comme dans une ville. Les limites d'unités par case demeurent.

**Farms -**  Il existe différents types de plantes pouvant être exploités dans une ferme. Chaque type de plante est contraint à un certain climat. Chaque fois qu'un joueur fait une ferme, il doit la faire sur une ressource pré-existante ou en propageant un type de plante qu'il possède déjà.

Chaque type de plante donne un bonus de santé et as des yields qui lui sont propres. Des techs avancées pourraient étendre les types de terrains sur lesquels des plantes peuvent être placées (hybridation, croisements génétiques) et augmenter leurs yields.

**Pastures -** Il existe plusieurs sortes d'animaux pouvant être exploités dans une ferme. Chaque type d'animal est contraint à un certain climat et terrain. Chaque fois qu'un joueur fait une pasture, il doit la faire sur une ressource animale préexistante ou propager un animal qu'il possède déjà. La population d'animaux dans un pasture se développe graduellement comme un cottage. Certaines actions pourraient faire diminuer la population d'animaux (entrâiner des unités montées, faire une nouvelle pasture).

Chaque type d'animal donnerait un type d'unité montée spécifique. Chaque type d'unité aurait des particularités qui lui sont propres (ram riders peuvent monter les falaises, boar riders sont tough, horse riders sont rapides, dragon riders sont sur des fucking dragons). Chaque type d'animal aurait aussi des yields qui lui sont propres, possiblement aussi un certain rythme de croissance.

Des techs avancées pourraient accélérer le rythme de croissance des animaux, augmenter leurs yields et la force de leur unités militaires correspondantes.