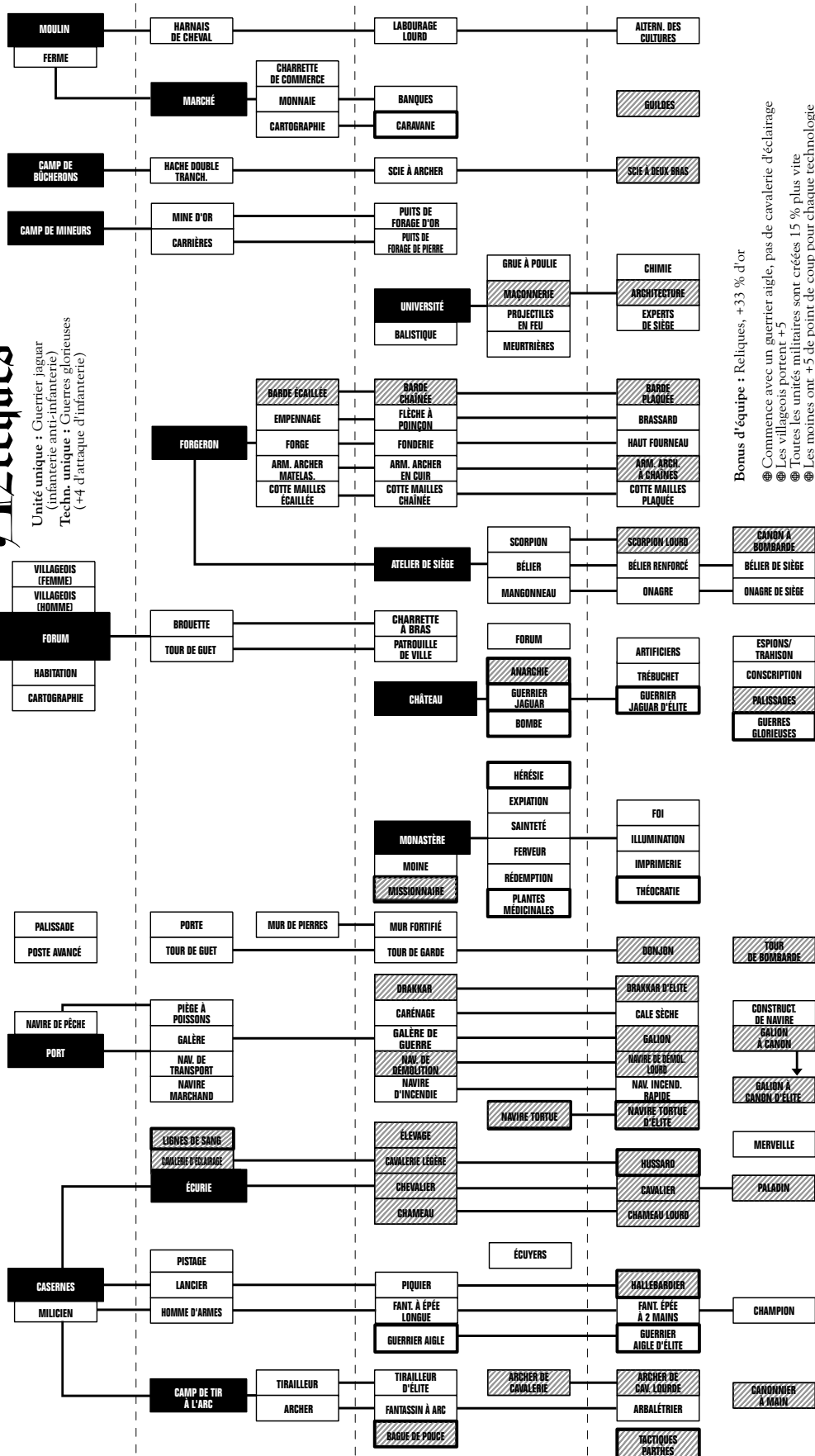


Alzèques

Unité unique : Guerrier jaguar
(infanterie anti-infanterie)
Techn. unique : Guerres glorieuses
(+4 d'attaque d'infanterie)



Bonus d'équipe : Reliques, +33 % d'or

- Commence avec un guerrier aigle, pas de cavalerie d'éclairage
- Les villageois portent +5
- Toutes les unités militaires sont créées 15 % plus vite
- Les moines ont +5 de point de coup pour chaque technologie issue du monastère

Âge sombre

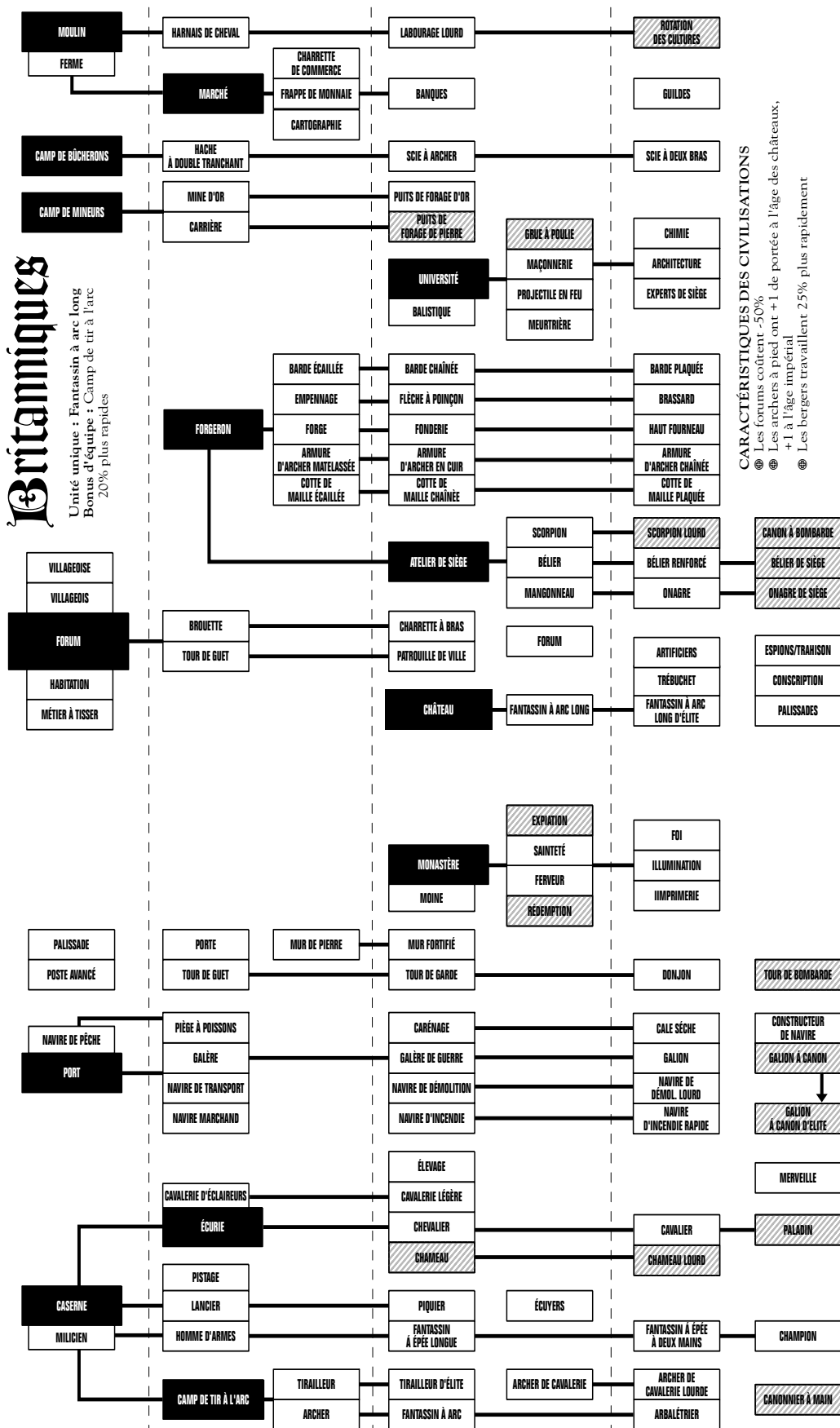
Âge féodal

Âge des châteaux

Âge impérial

Britanniques

Unité unique : Fantassin à arc long
Bonus d'équipe : Camp de tir à l'arc
20% plus rapides



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- Les forums coûtent +50%
- Les archers à pied ont +1 de portée à l'âge des châteaux, +1 à l'âge impérial
- Les bergers travaillent 25% plus rapidement

Âge Sombre

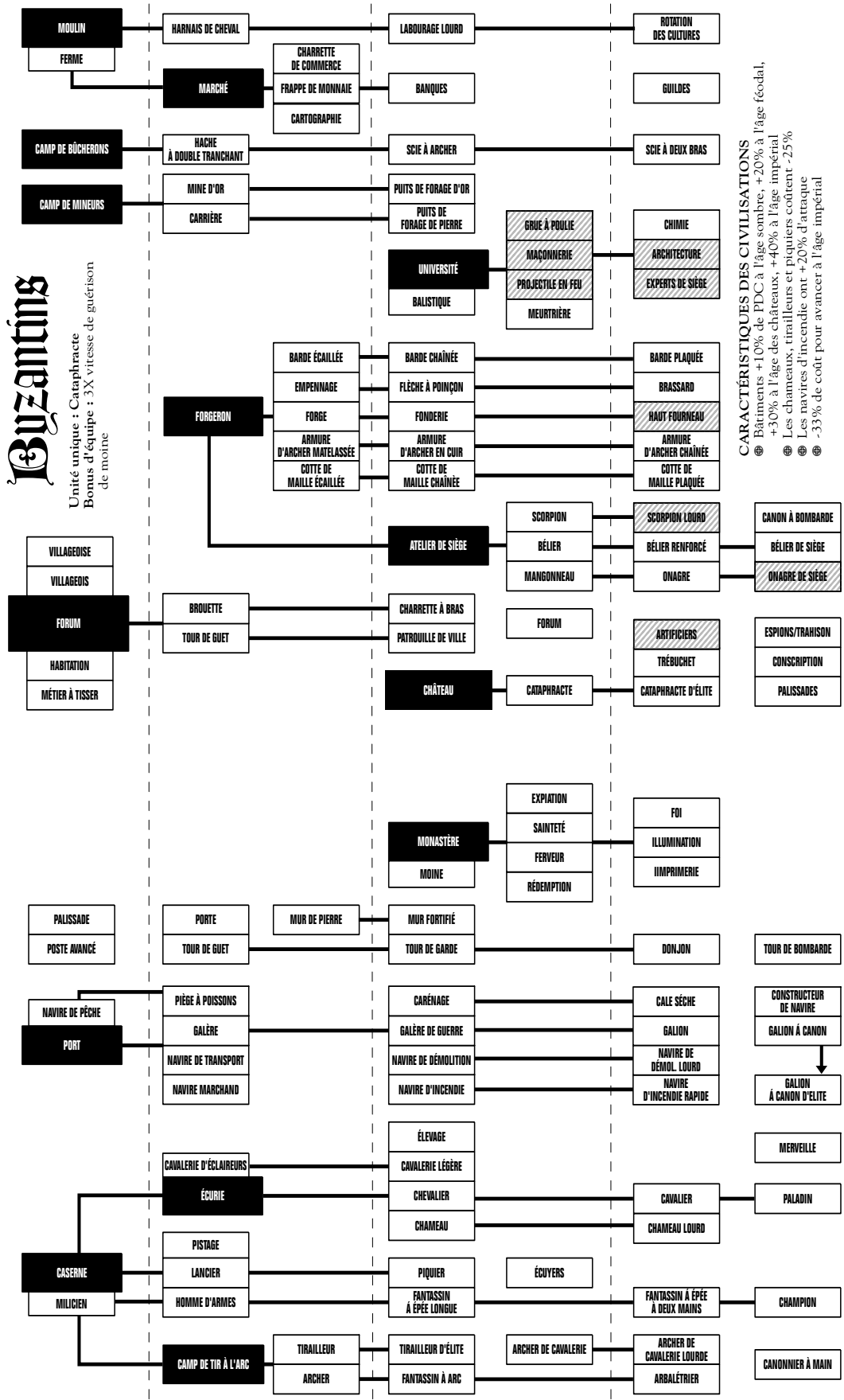
Âge féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial

Buzantins

Unité unique : Cataphracte
Bonus d'équipe : 3X vitesse de guérison de moine

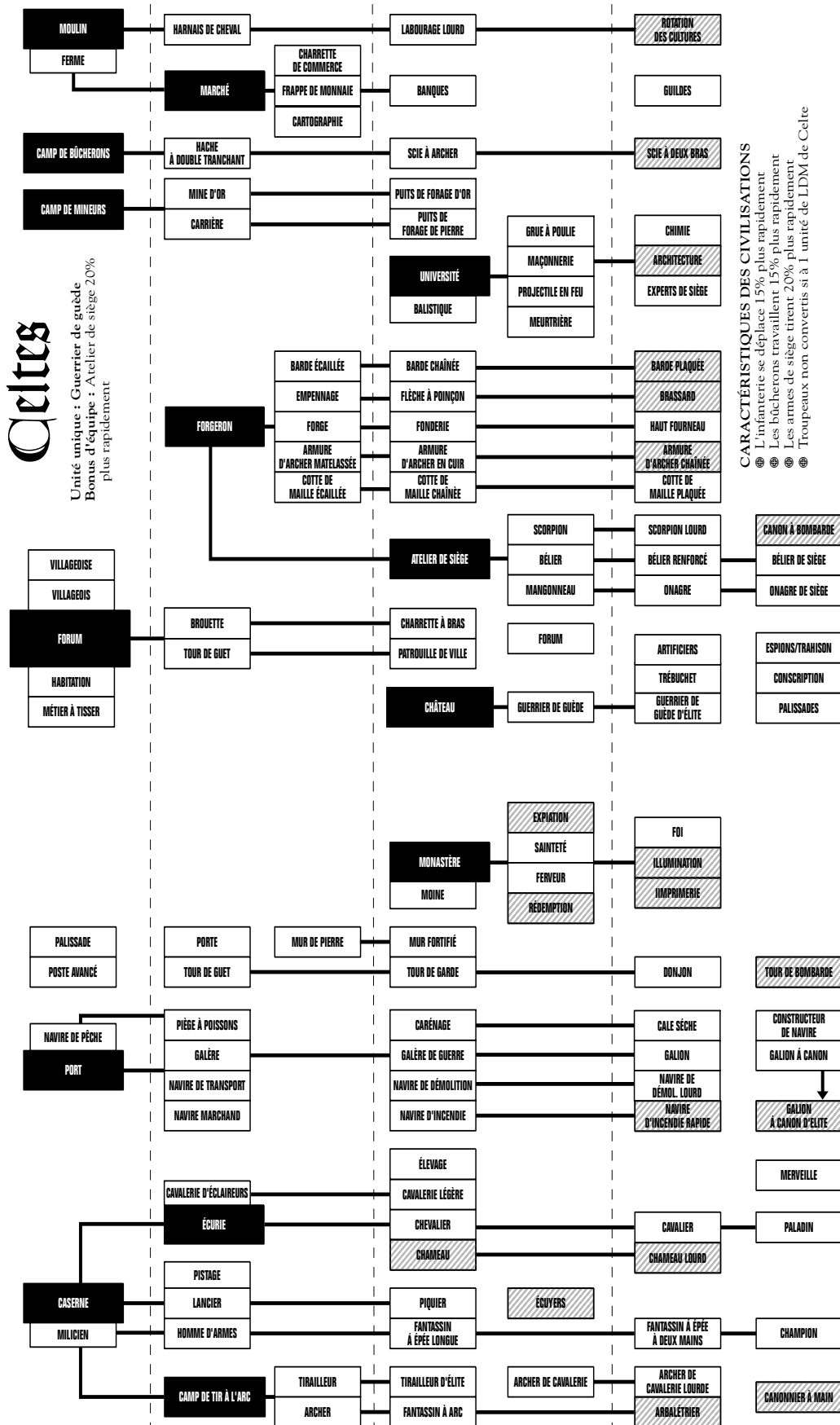


CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊕ Bâtiments +10% de PDC à l'âge sombre, +20% à l'âge féodal, +30% à l'âge des châteaux, +40% à l'âge impérial
- ⊕ Les châteaux, tirailleurs et piquiers coûtent -25%
- ⊕ Les navires d'incendie ont +20% d'attaque
- ⊕ -33% de coût pour avancer à l'âge impérial

Celtes

Unité unique : Guerrier de guède
Bonus d'équipe : Atelier de siège 20% plus rapidement



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

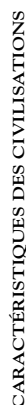
- ⊕ L'infanterie se déplace 15% plus rapidement
- ⊕ Les bûcherons travaillent 15% plus rapidement
- ⊕ Les armes de siège tirent 20% plus rapidement
- ⊕ Troupeaux non convertis si à 1 unité de LDM de Celte

Âge Sombre

Âge Féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial

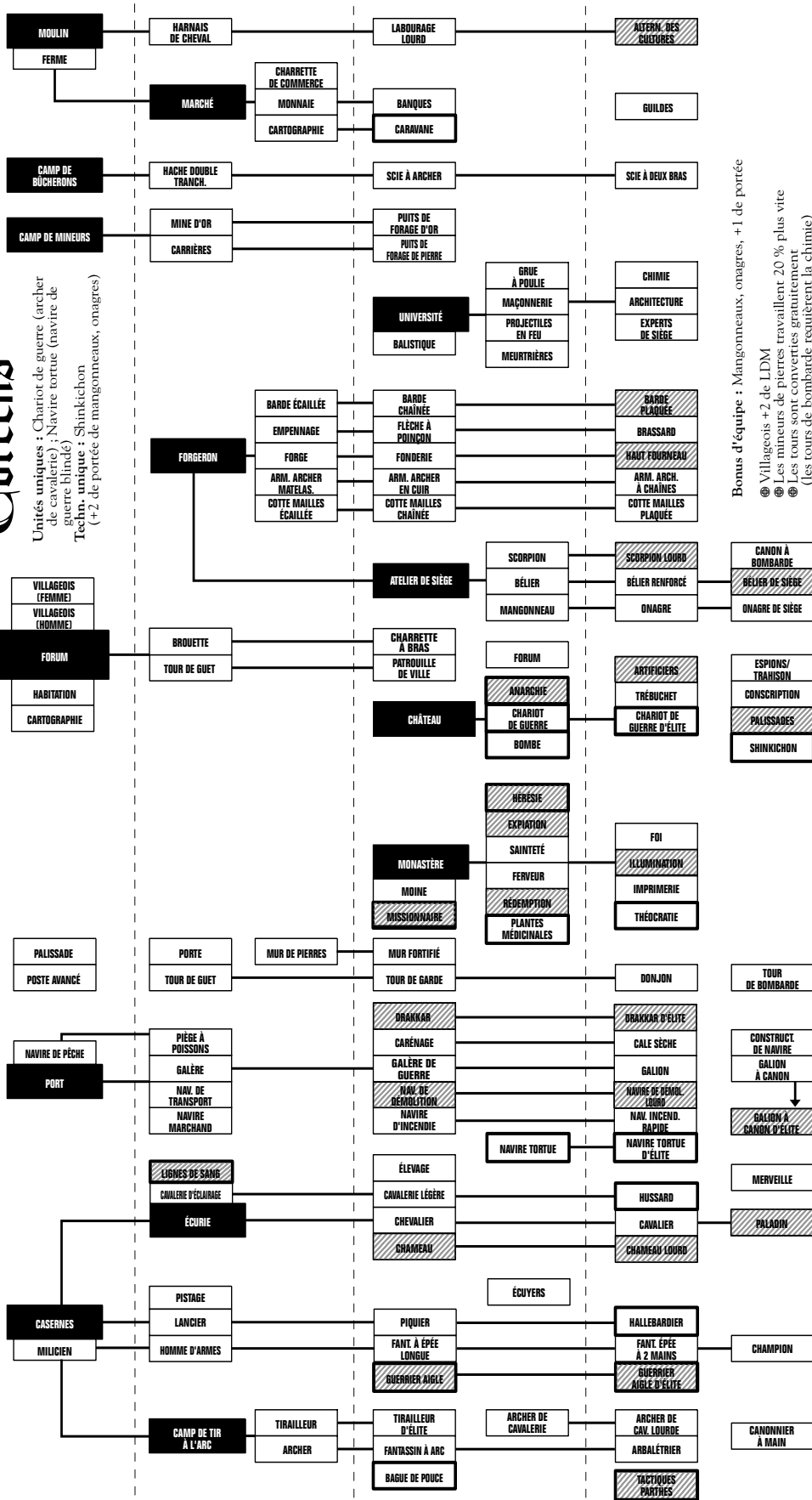
Unité unique : Chu Ko Nu
Bonus d'équipe : Fermes +45 de nourriture

- ④ Les technologies coûtent -10% à l'âge féodal, -15% à l'âge des châteaux, -20% à l'âge impérial
- ④ Les forums acceptent une population de 10
- ④ Les navires de démolition ont +50% de points de coup

Âge Impérial

Coréens

Unités uniques : Chariot de guerre (archer de cavalerie) ; Navire tortue (navire de guerre blindé)
Techn. unique : Shinkichon
(+2 de portée de mangonneaux, onagres)



Bonus d'équipe : Mangonneaux, onagres, +1 de portée

- Villageois +2 de LDM
- Les mineurs de pierres travaillent 20 % plus vite
- Les tours sont converties gratuitement (les tours de bombardement requièrent la chimie)
- Portée de tour +1 à l'âge des châteaux, +1 à l'âge impérial (pour +2 au total)

Âge sombre

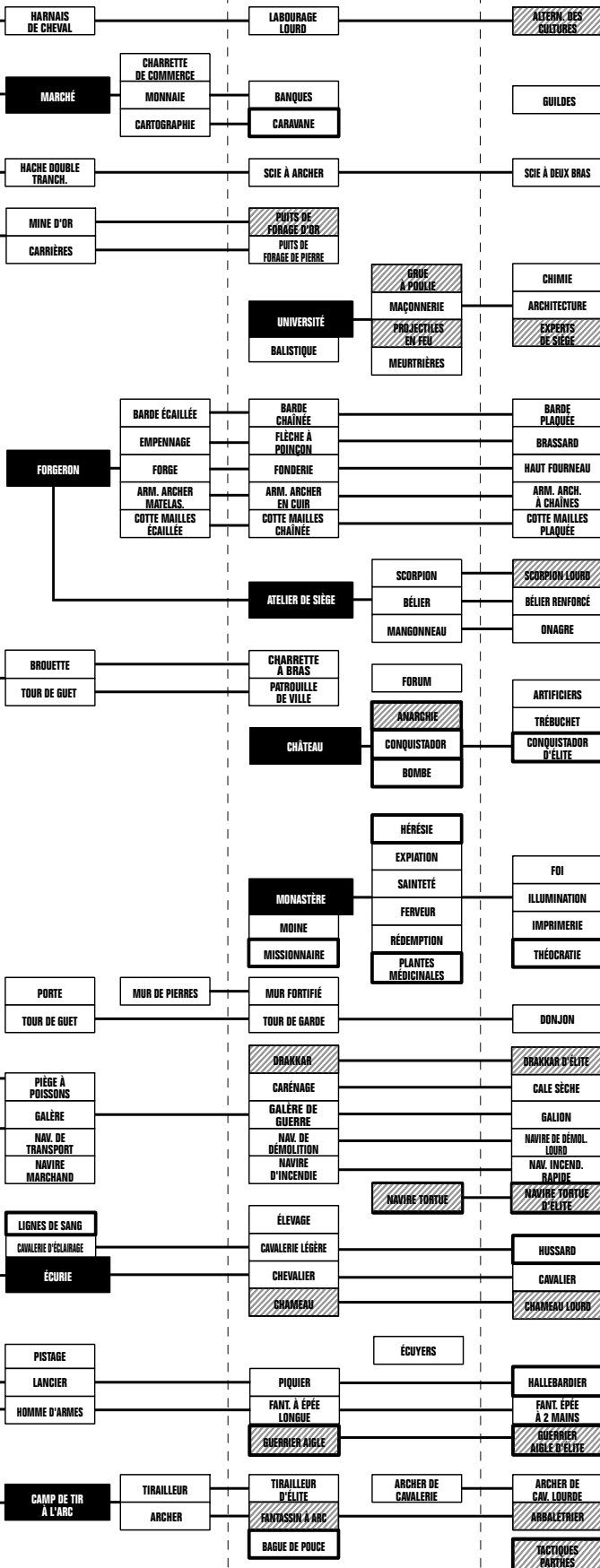
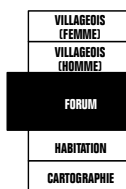
Âge féodal

Âge des châteaux

Âge impérial

Espagnols

Unités uniques : Conquistador
(canonnier à main montée) ;
Missionnaire (moins à cheval)
Techn. unique : Suprématie
(les capacités de combat des villageois
s'améliorent)



Bonus d'équipe : Chariot de commerce, navire marchand, rapportent +33 % d'or

● Les constructeurs travaillent 30 % plus vite (sauf sur les merveilleux)

● Les améliorations de forgerons ne coûtent pas d'or

● Les galions à canon bénéficient de la balistique (tir plus rapide, plus précis)

Âge sombre

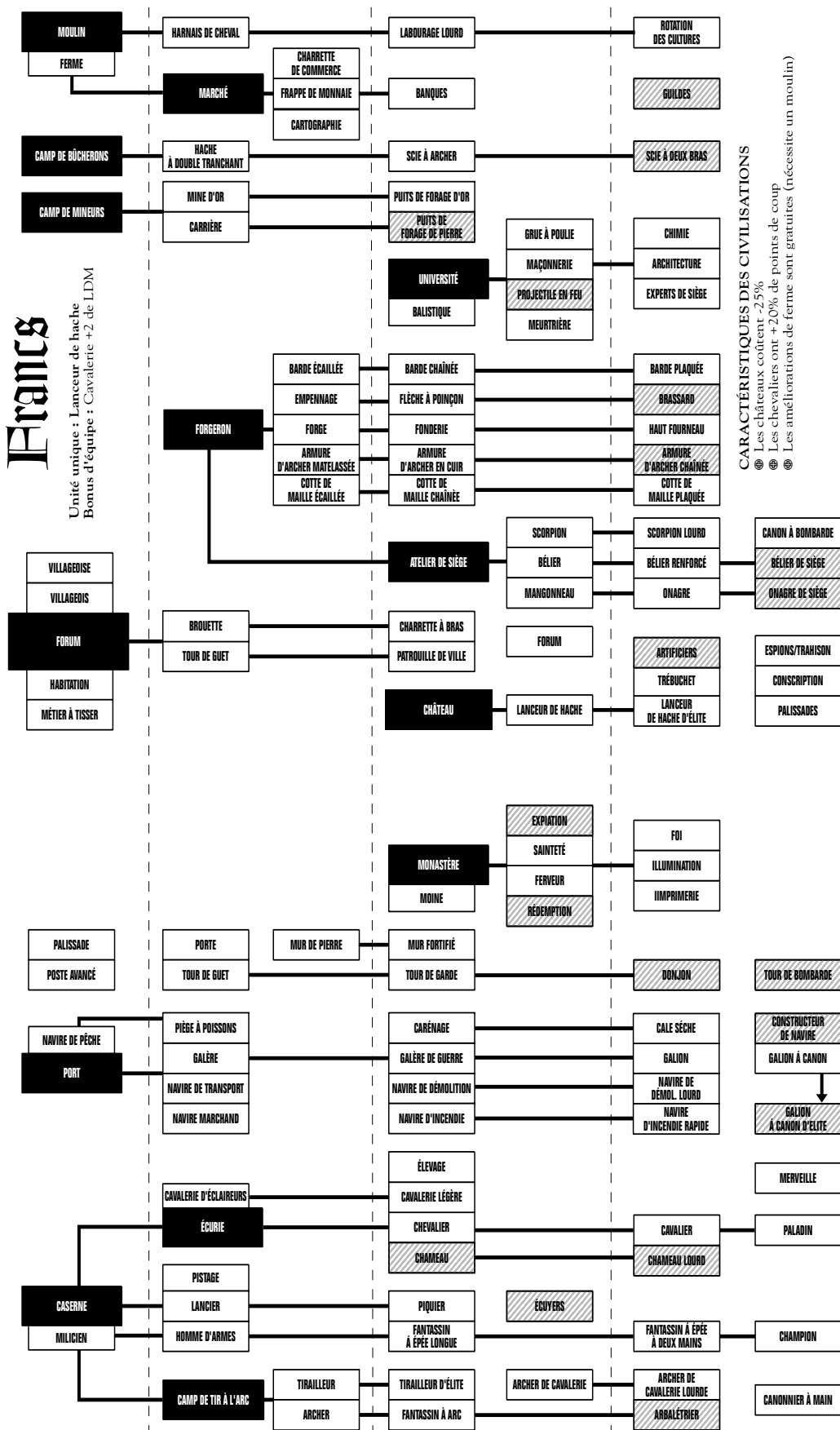
Âge féodal

Âge des châteaux

Âge impérial

Francs

Unité unique : Lanceur de hache
Bonus d'équipe : Cavalerie +2 de LDM

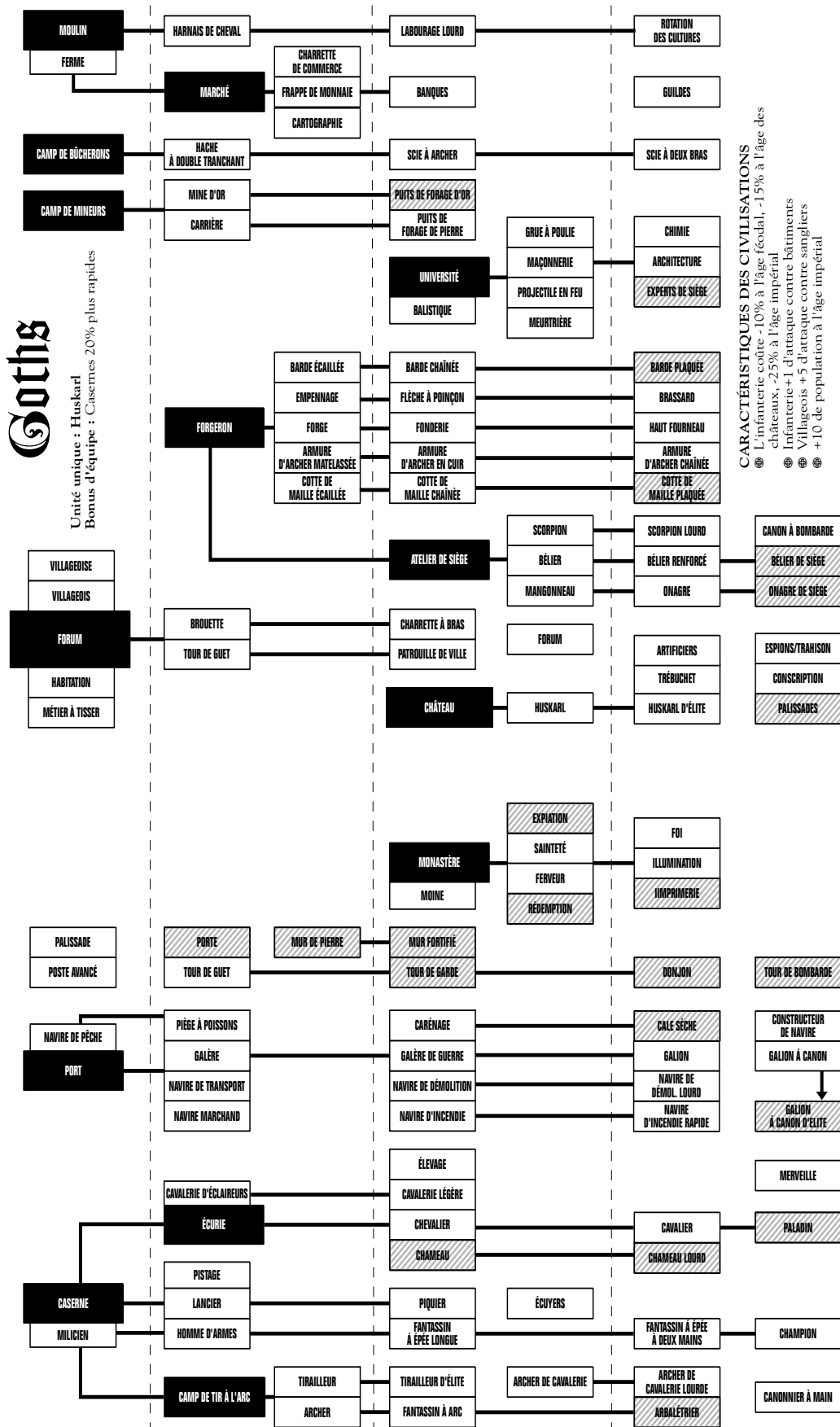


CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- Les châteaux coûtent +25%
- Les chevaliers ont +20% de points de coup
- Les améliorations de ferme sont gratuites (nécessite un moulin)

Goths

Unité unique : Huskarl
Bonus d'équipe : Casernes 20% plus rapides



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- L'infanterie coûte -10% à l'âge féodal, -15% à l'âge des châteaux, -25% à l'âge impérial
- Infanterie +1 d'attaque contre bâtiments
- Villageois +5 d'attaque contre sangliers
- +10 de population à l'âge impérial

Âge Sombre

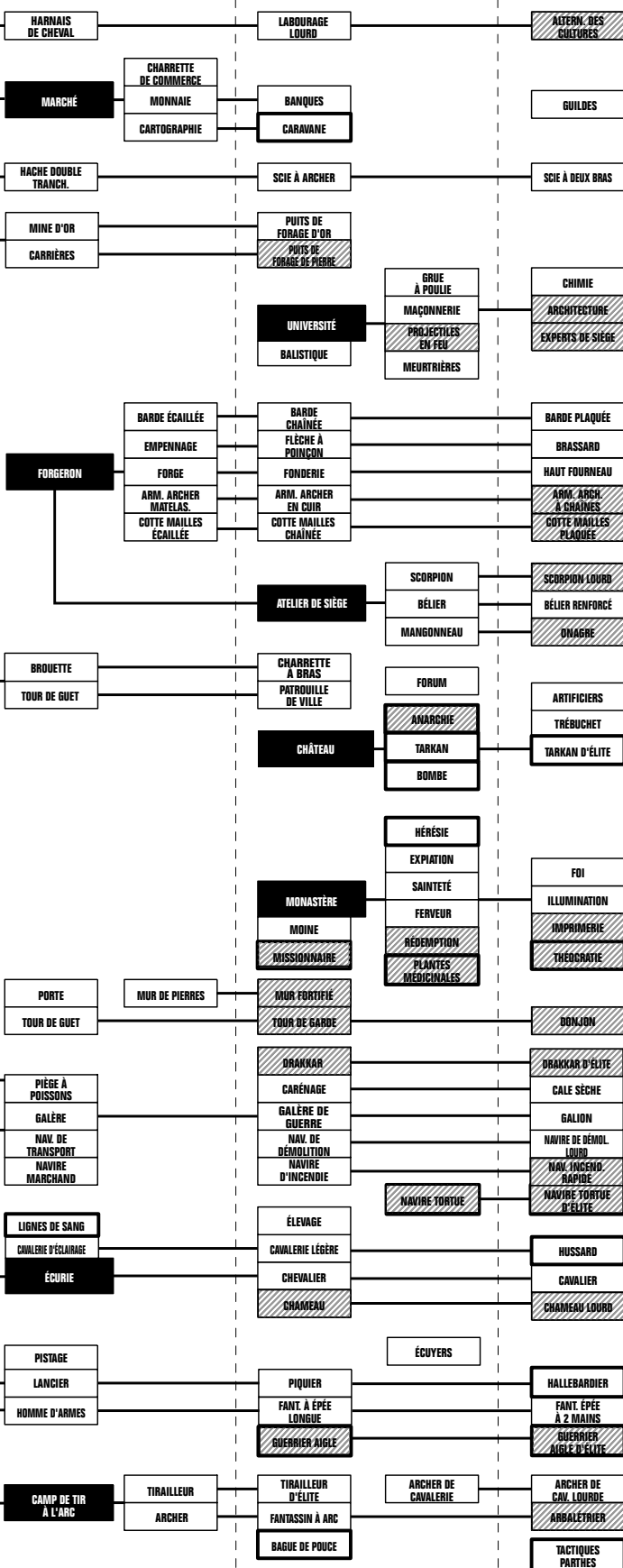
Âge féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial

Kung

Unité unique : Tarkan
(cavalerie anti-bâtiments)
Techn. unique : Athéisme
(+100 ans de victoires de
merveille/relique ;
-50 % de coût d'espionnage/trahison)



Bonus d'équipe : Les écuries travaillent 20 % plus vite

- Les tarkan n'ont pas besoin d'habitations mais commencent avec -100 de bois
- Les archers de cavalerie coûtent -25 % à l'âge des châteaux, -30 % à l'âge impérial
- Les trébuchets ont +30 % de précision

Âge sombre

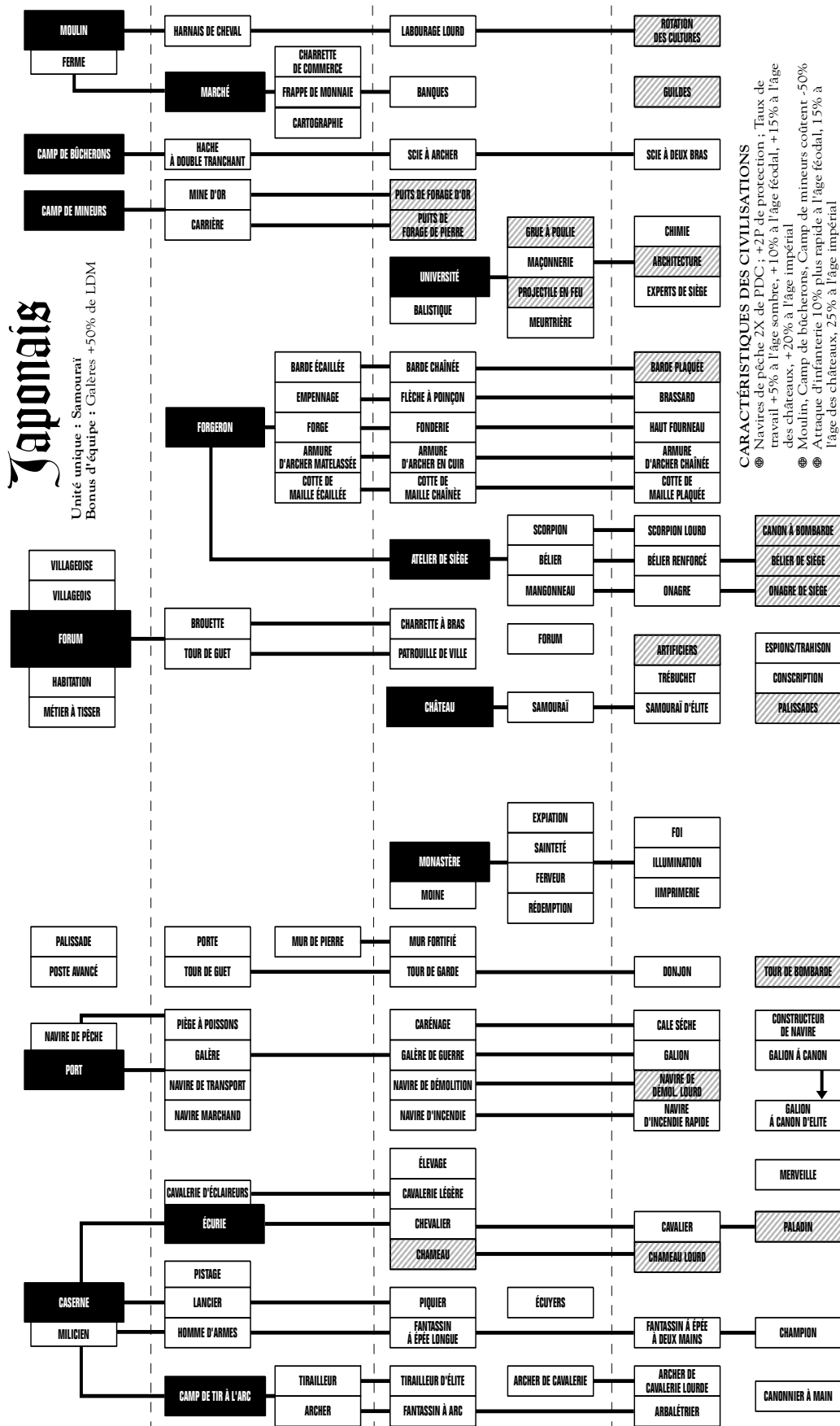
Âge féodal

Âge des châteaux

Âge impérial

Japonais

Unité unique : Samouraï
Bonus d'équipe : Galères +50% de LDM

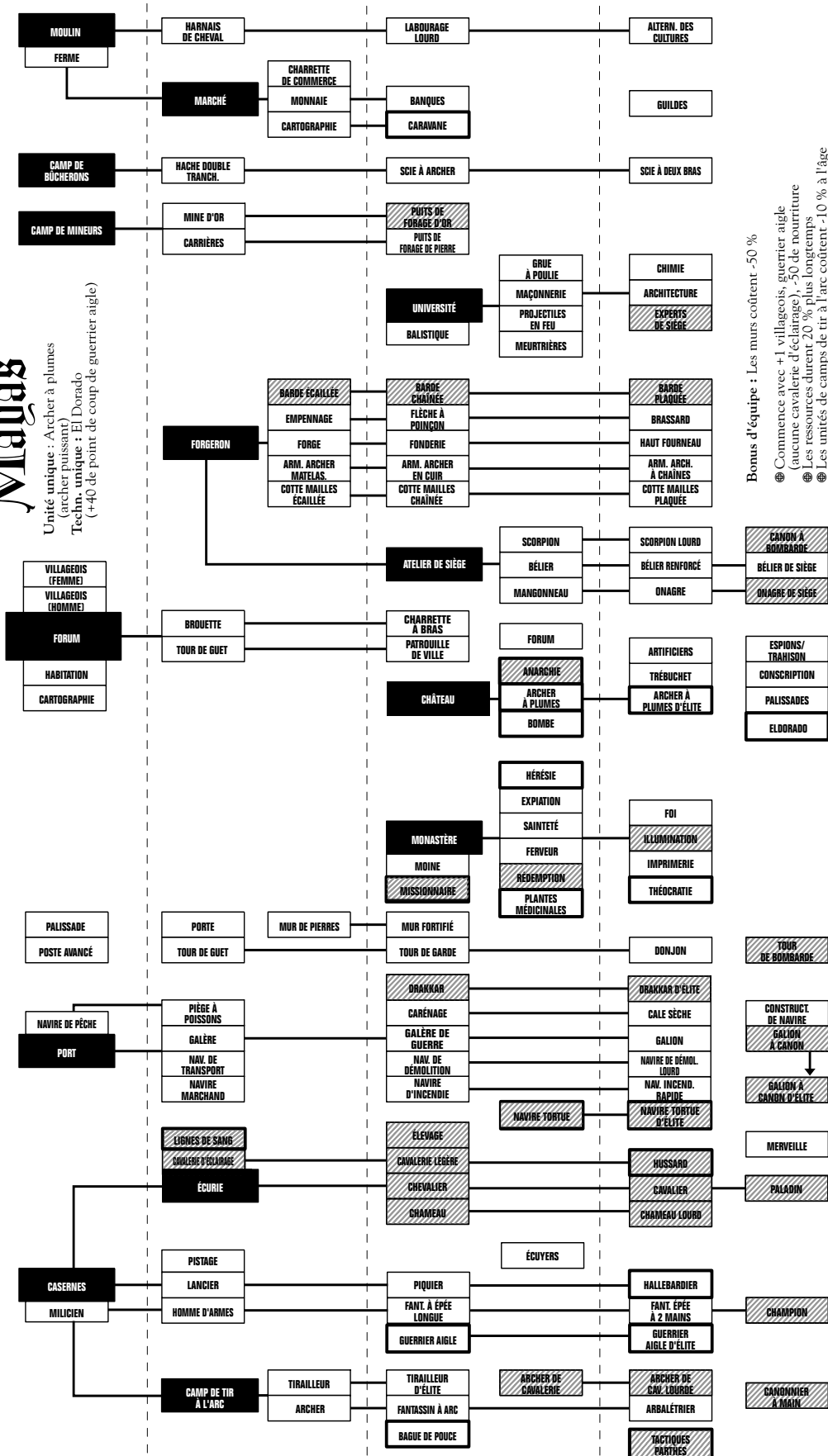


CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- Navires de pêche 2X de PDC ; +2P de protection ; Taux de travail +5% à l'âge sombre, +10% à l'âge féodal, +15% à l'âge des châteaux, +20% à l'âge impérial
- Moulin, Camp de bûcherons, Camp de mineurs coûtent -50%
- Artaque d'infanterie 10% plus rapide à l'âge féodal, 15% à l'âge des châteaux, 25% à l'âge impérial

Maûas

Unité unique : Archer à plumes
(archer puissant)
Tech. unique : El Dorado
(+40 de point de coup de guerrier aigle)



Bonus d'équipe : Les murs coûtent -50 %

- Commence avec +1 villageois, guerrier aigle (aucune cavalerie d'éclairage), -50 de nourriture
- Les ressources durent 20 % plus longtemps
- Les unités de camps de tir à l'arc coûtent -10 % à l'âge féodal, -20 % à l'âge des châteaux, -30 % à l'âge impérial

Âge sombre

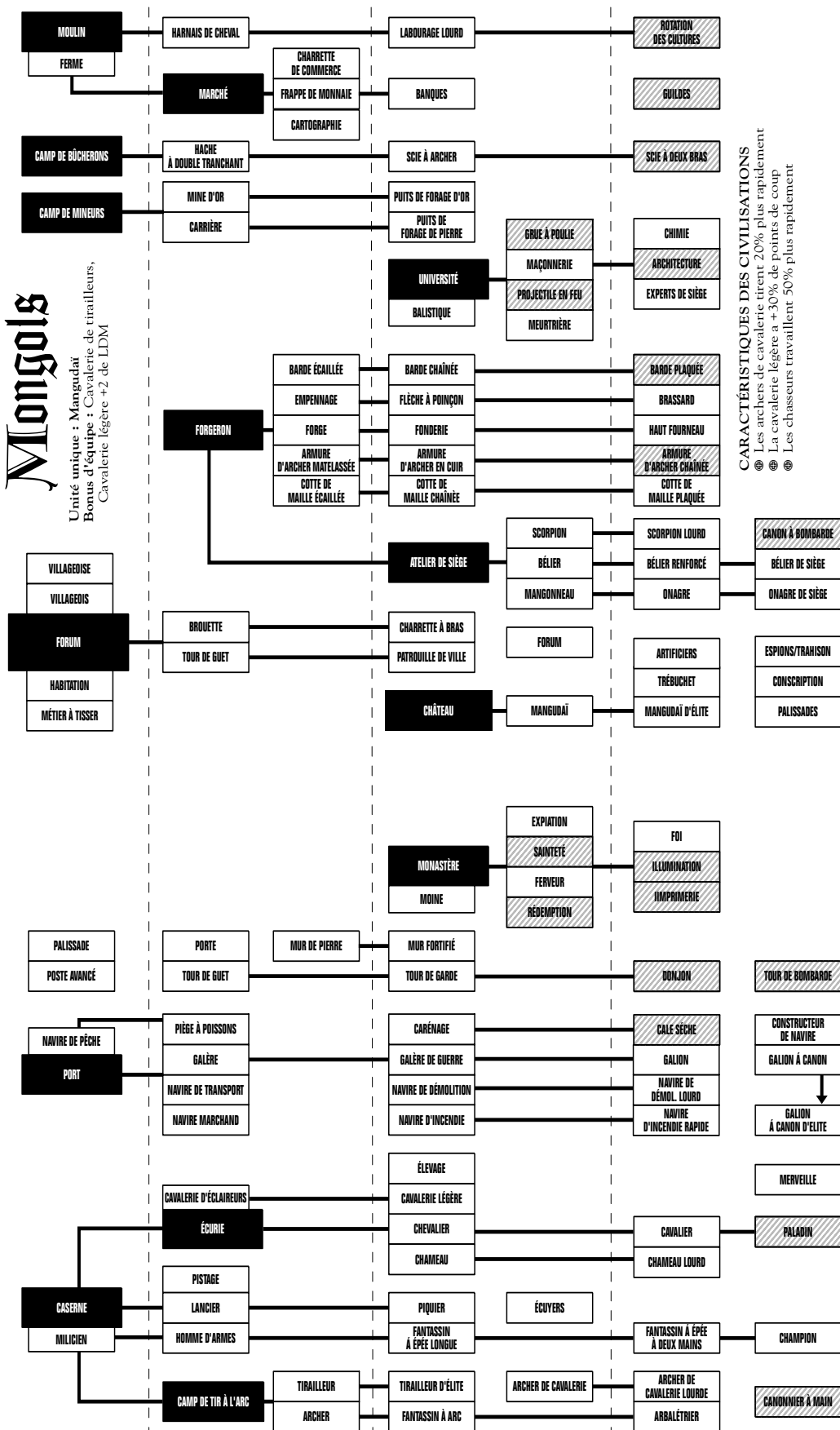
Âge féodal

Âge des châteaux

Âge impérial

Mongols

Unité unique : Mangudai
Bonus d'équipe : Cavalerie de tirailleurs, Cavalerie légère +2 de LDM



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- Les archers de cavalerie tirent 20% plus rapidement
- La cavalerie légère a +30% de points de coup
- Les chasseurs travaillent 50% plus rapidement

Âge Sombre

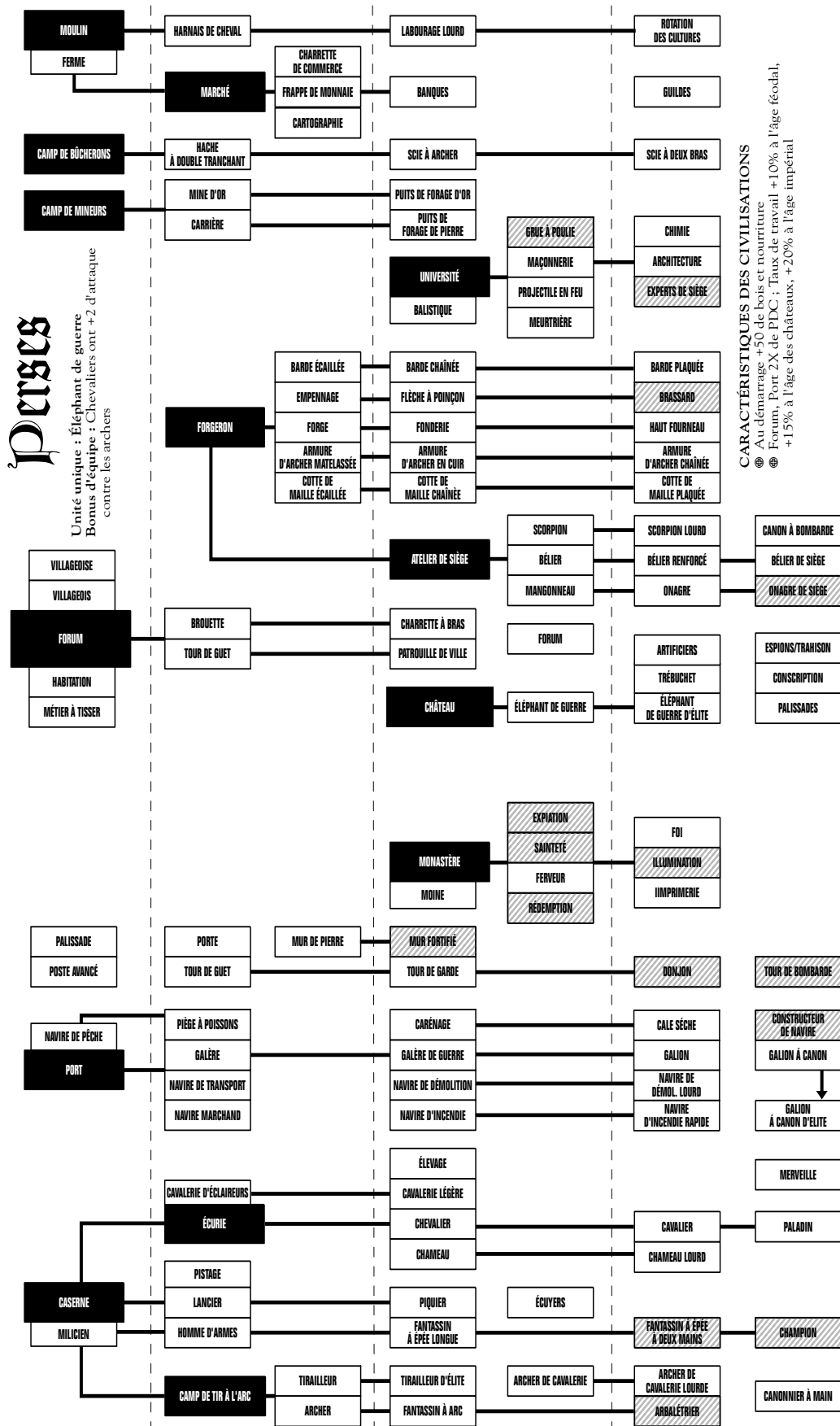
Âge féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial

Perse

Unité unique : Éléphant de guerre
Bonus d'équipe : Chevaliers ont +2 d'attaque contre les archers



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊗ Au débardage +50 de bois et nourriture
- ⊗ Forum, Port 2X de PDC ; Taux de travail +10% à l'âge féodal, +15% à l'âge des châteaux, +20% à l'âge impérial

Âge Sombre

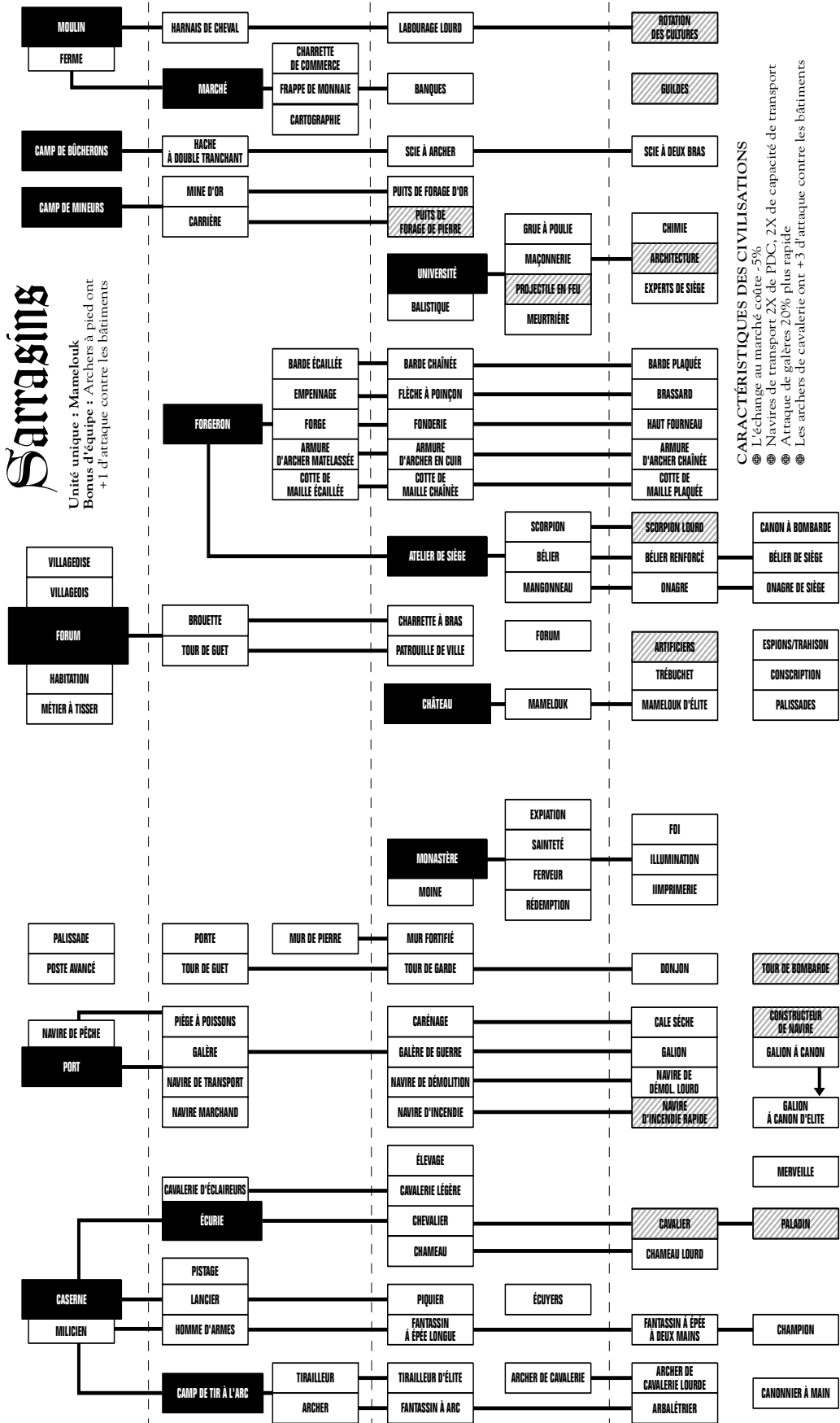
Âge Féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial

Sarrasins

Unité unique : Mamelouk
Bonus d'équipe : Archers à pied ont
+1 d'attaque contre les bâtiments



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- ⊗ L'échange au marché coûte -5%
- ⊗ Navires de transport 2X de PDC, 2X de capacité de transport
- ⊗ Attaque de galères 20% plus rapide
- ⊗ Les archers de cavalerie ont +3 d'attaque contre les bâtiments

Âge Sombre

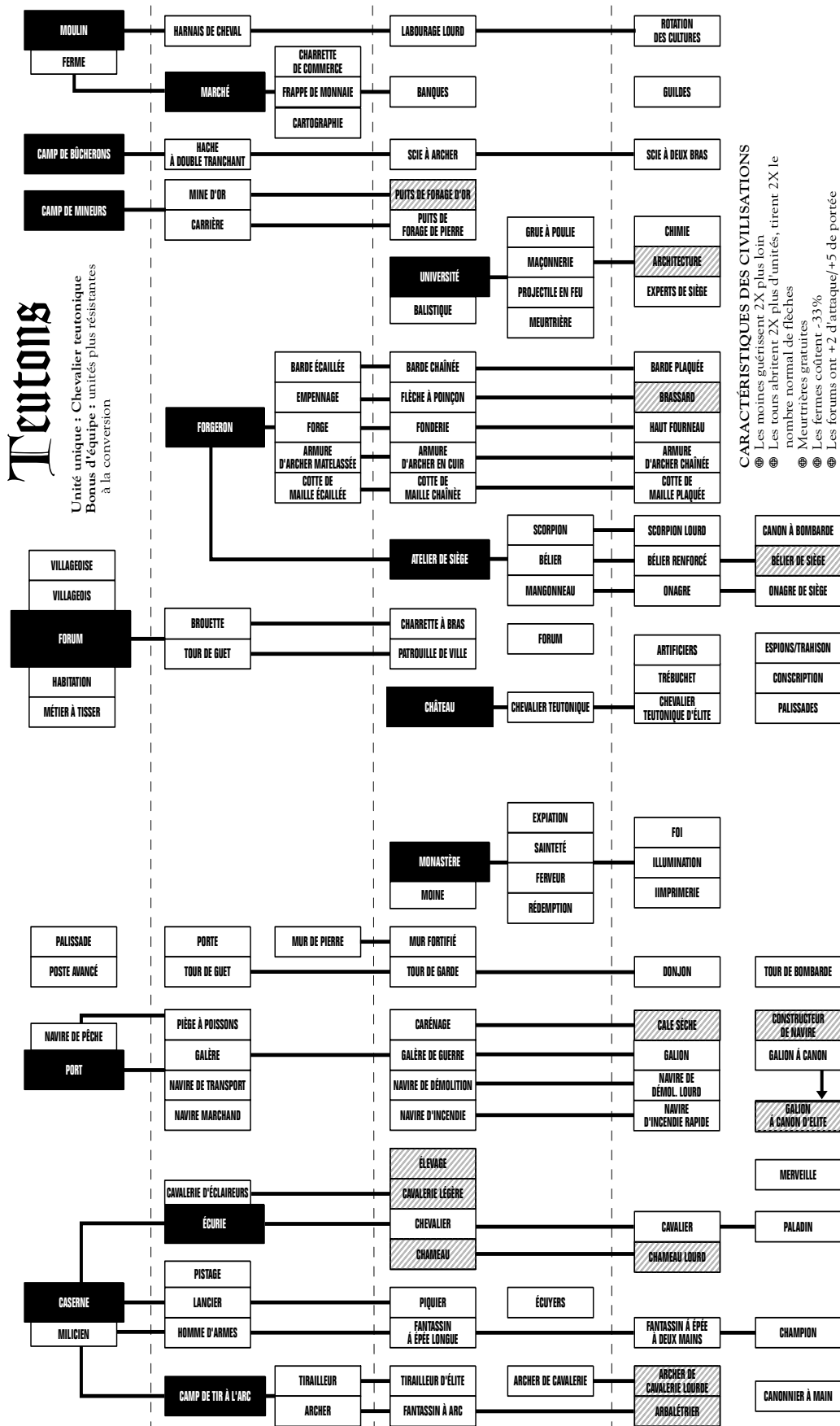
Âge féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial

Teutons

Unité unique : Chevalier teutonique
Bonus d'équipe : unités plus résistantes à la conversion



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- Les moines guérissent 2X plus loin
- Les tours abritent 2X plus d'unités, tirent 2X le nombre normal de flèches
- Meurtrières gratuites
- Les fermes coûtent -33%
- Les forums ont +2 d'attaque/+5 de portée

Âge Sombre

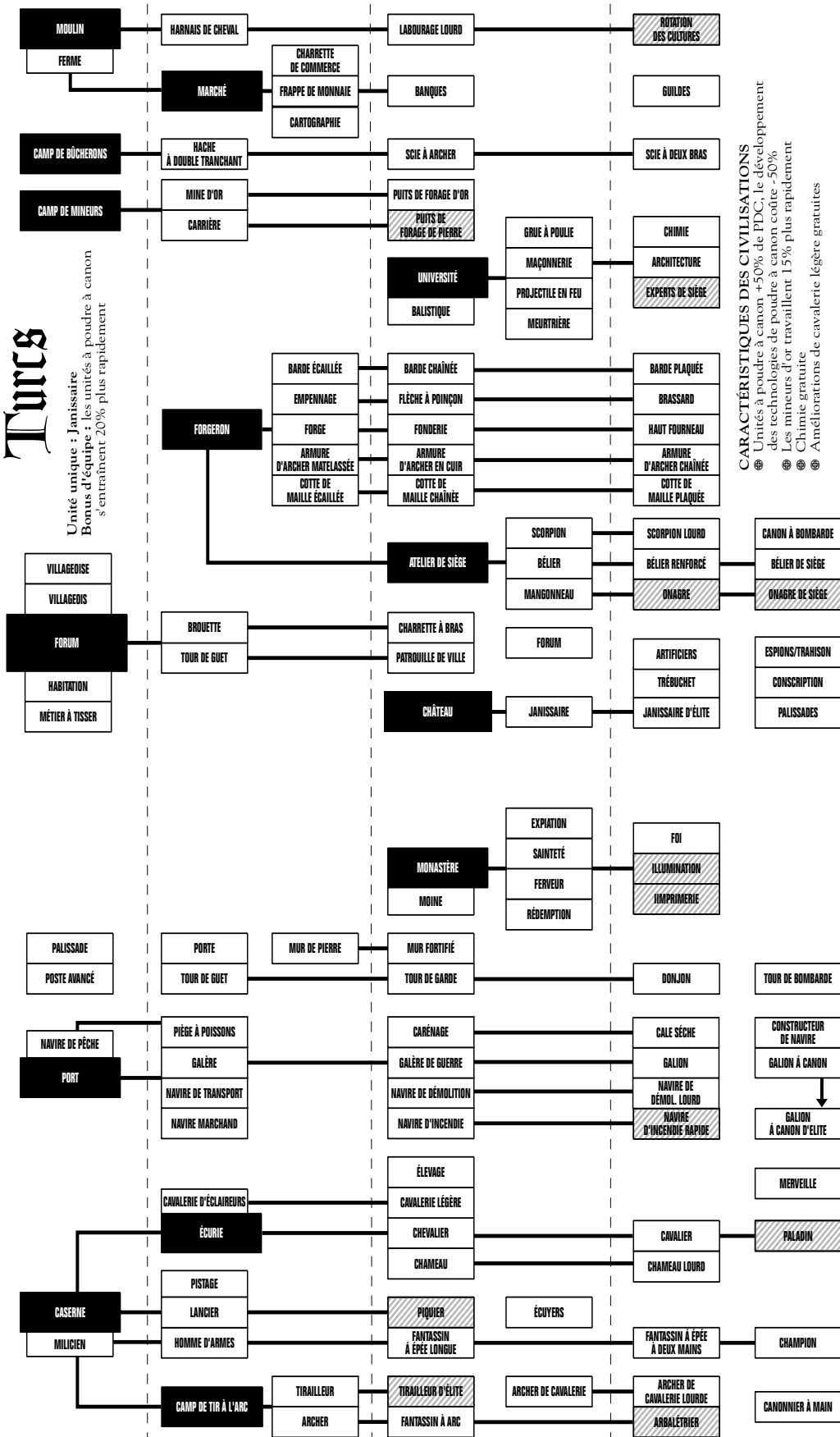
Âge Féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial

Tu es

Unité unique : Janissaire
Bonus d'équipe : les unités à poudre à canon s'entraînent 20% plus rapidement



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- Unités à poudre à canon +50% de PDC, le développement des technologies de poudre à canon coûte -50%
- Les mineurs d'or travaillent 15% plus rapidement
- Chimie gratuite
- Améliorations de cavalerie légère gratuites

Âge Sombre

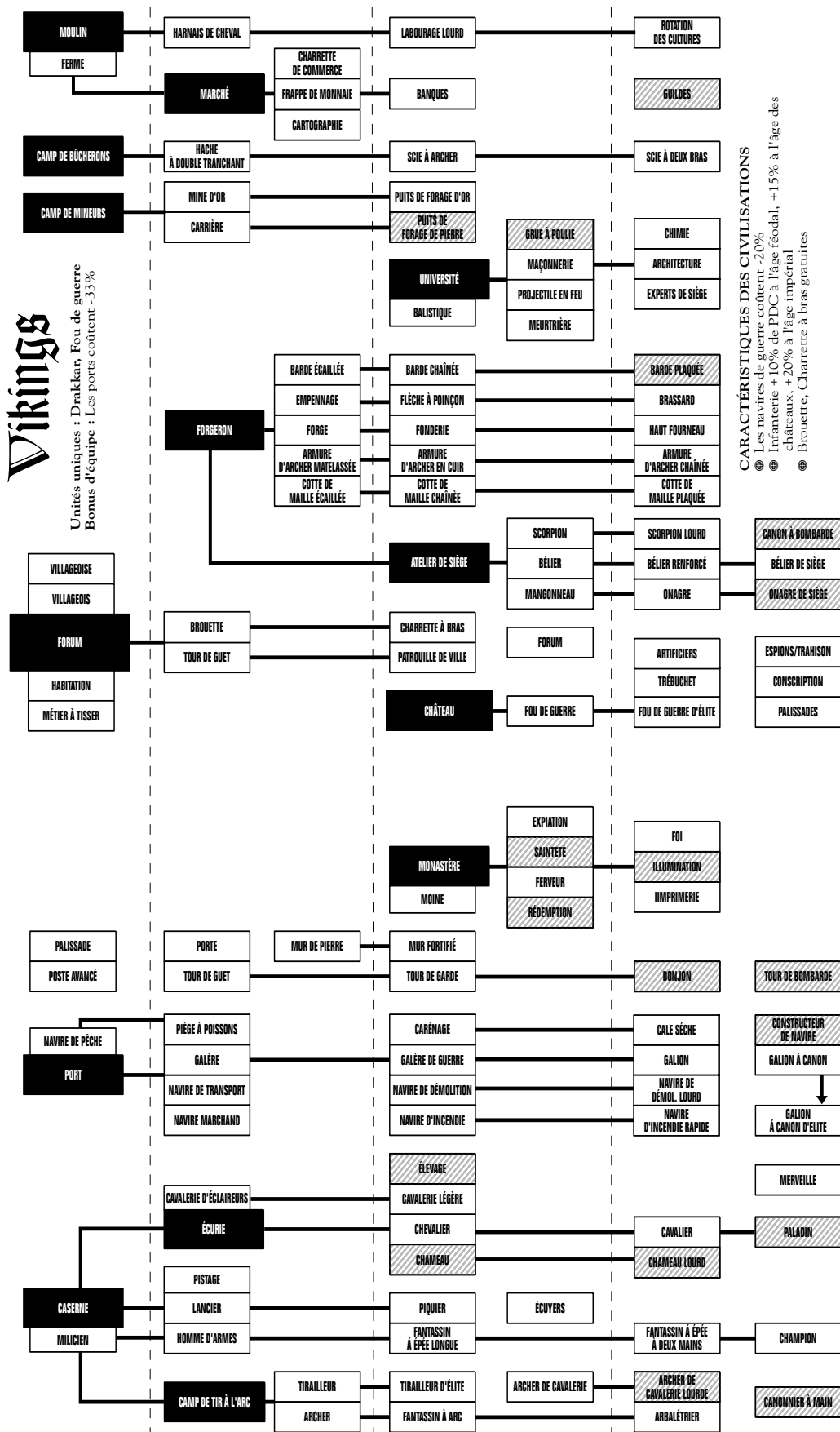
Âge féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial

Vikings

Unités uniques : Drakkar, Fou de guerre
Bonus d'équipe : Les ports coûtent -33%



CARACTÉRISTIQUES DES CIVILISATIONS

- Les navires de guerre coûtent -20%
- Infanterie +10% de PDC à l'âge féodal, +15% à l'âge des châteaux, +20% à l'âge impérial
- Brouette, Charrète à bras gratuites

Âge Sombre

Âge féodal

Âge des Châteaux

Âge Impérial