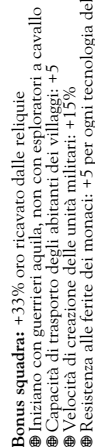
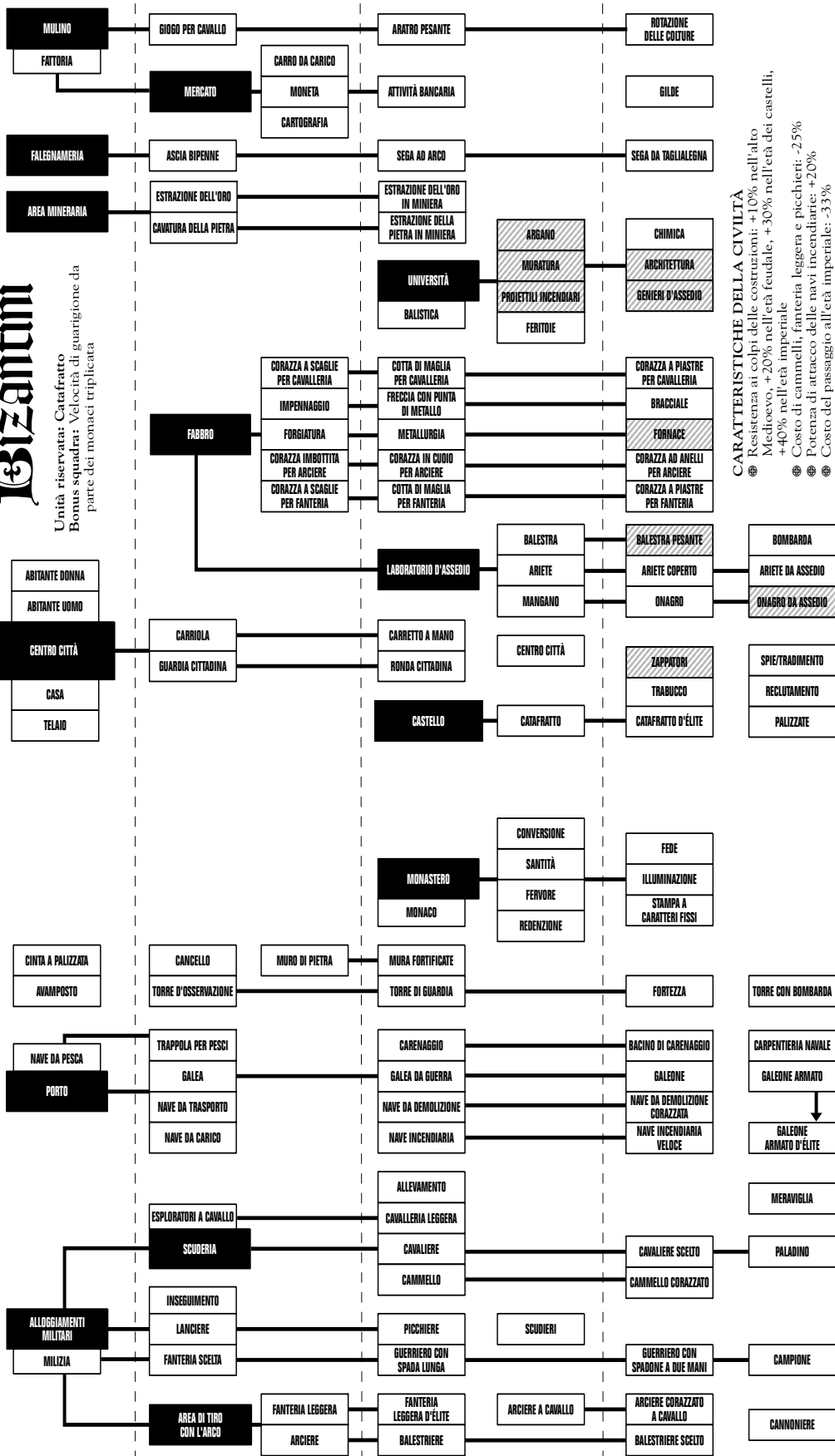


Unità riservata: Guerriero giaguaro
(fanteria antifanteria)
Tecnologia riservata: Guerre delle ghirlande
(attacco unità di fanteria: +4)



Bizantini

Unità riservata: Catafratto
Bonus squadra: Velocità di guarigione da parte dei monaci triplicata



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- Resistenza ai colpi delle costruzioni: +10% nell'alto Medioevo, +20% nell'età feudale, +50% nell'età dei castelli, +40% nell'età imperiale
- Costo di cammelli, fanteria leggera e picchieri: -25%
- Potenza di attacco delle navi incendiarie: +20%
- Costo del passaggio all'età imperiale: -33%

Alto Medioevo

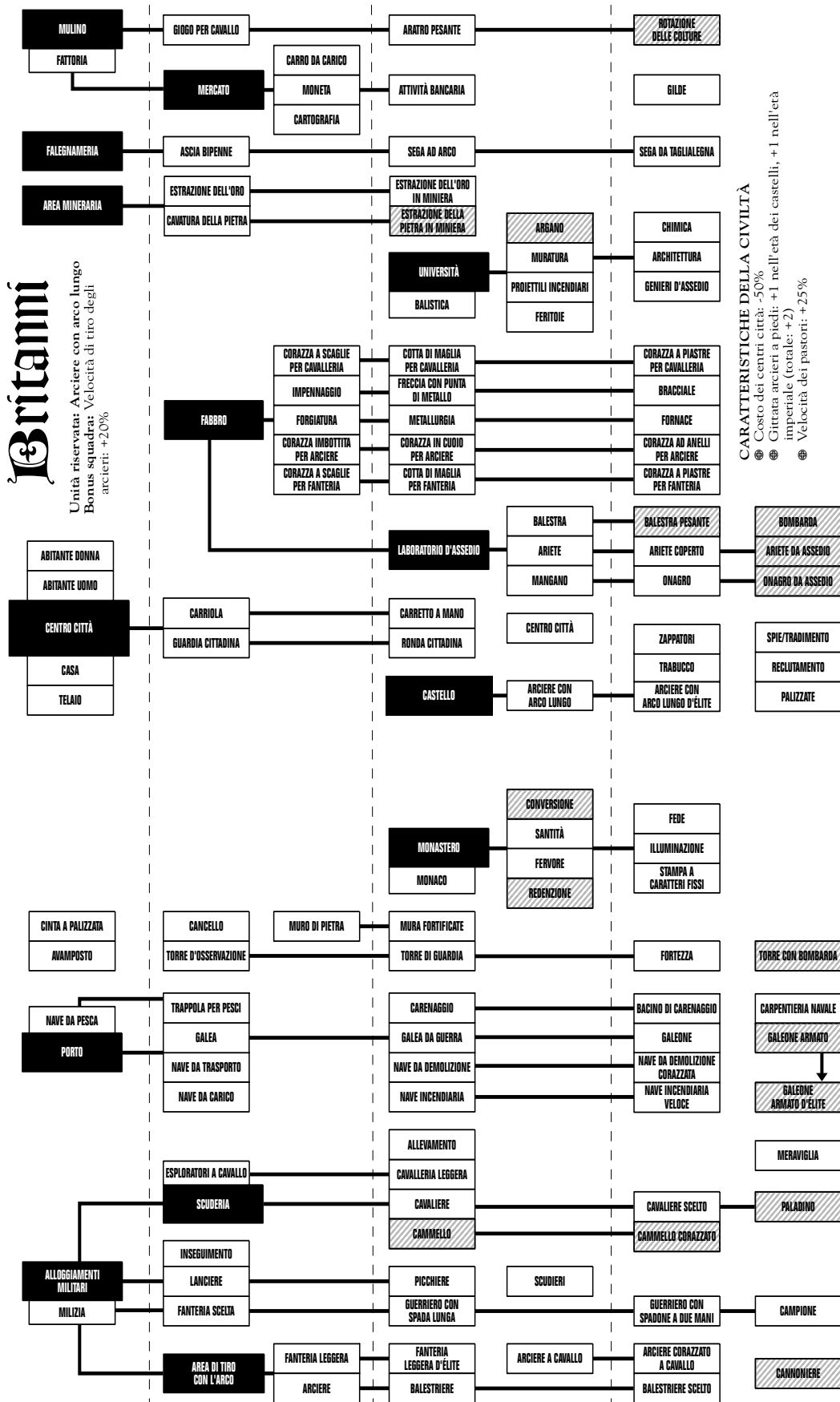
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Britanni

Unità riservata: Arciere con arco lungo
Bonus squadra: Velocità di tiro degli
arcieri: +20%



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

Costo dei centri città: -50%

Gittata arcieri a piedi: +1 nell'età dei castelli, +1 nell'età imperiale (totale: +2)

Velocità dei pastori: +25%

Alto Medioevo

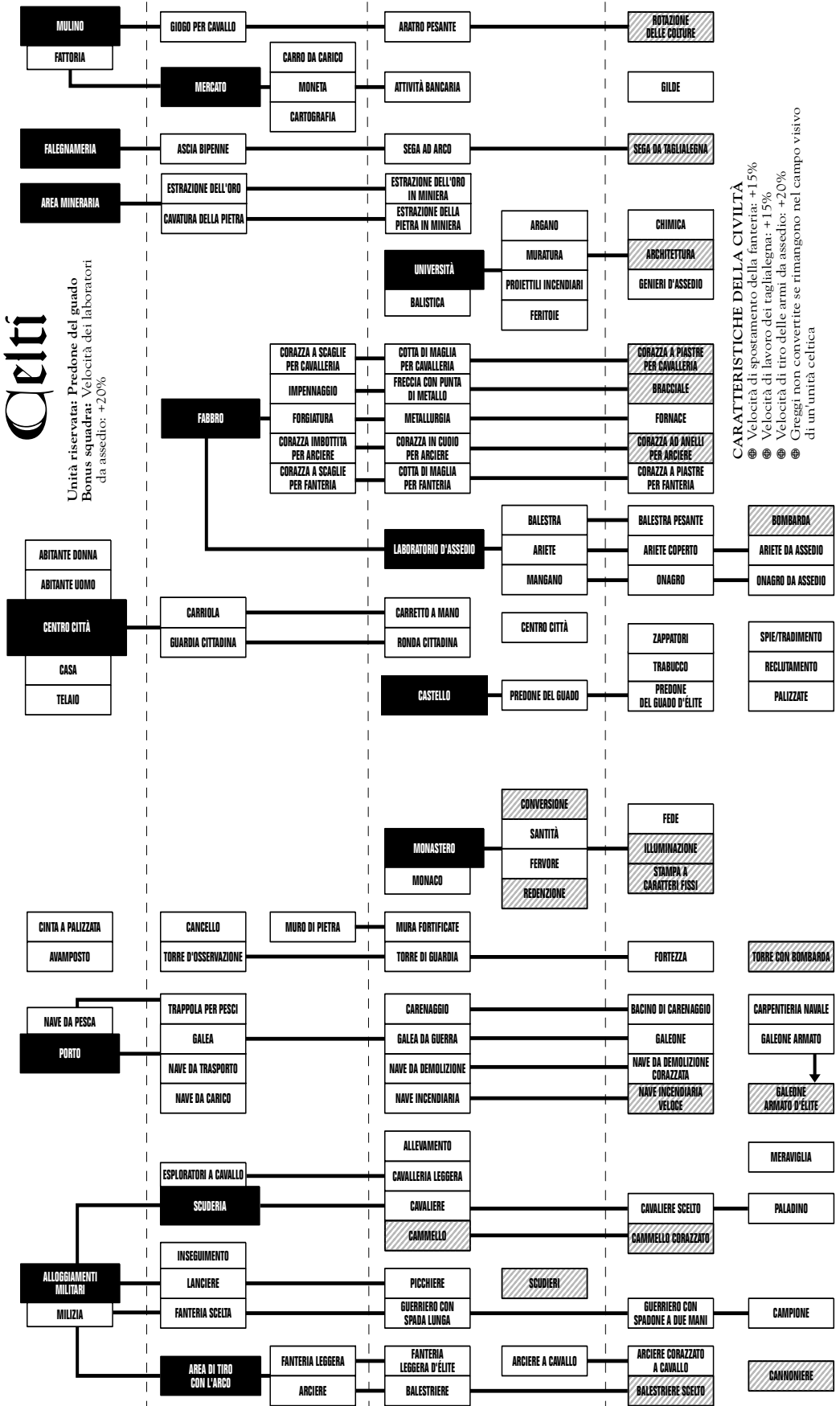
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Celti

Unità riservata: Predone del guado
Bonus squadra: Velocità dei laboratori
da assedio: +20%



Alto Medioevo

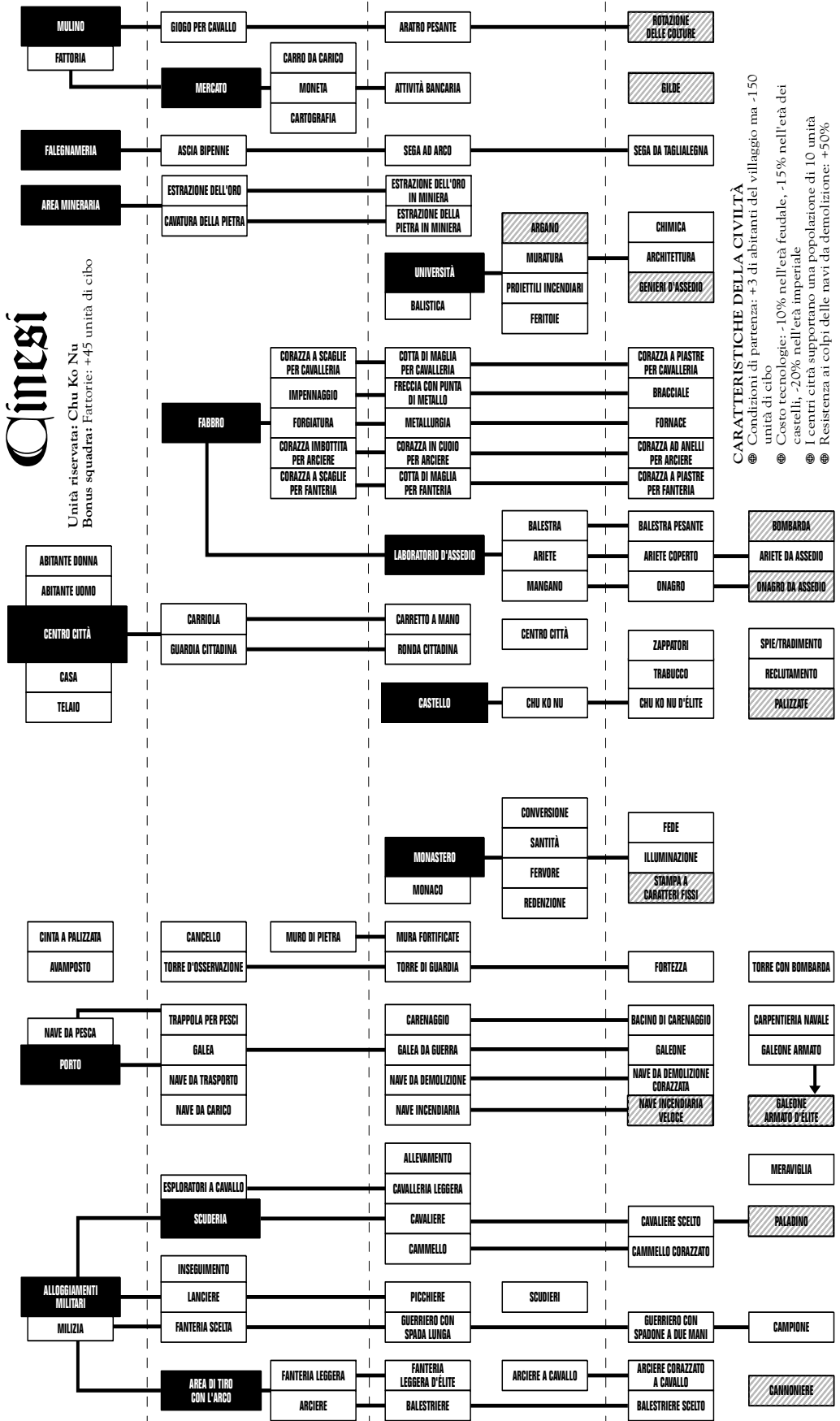
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Cinesi

Unità riservata: Chu Ko Nu
Bonus squadra: Fattorie: +45 unità di cibo



Alto Medioevo

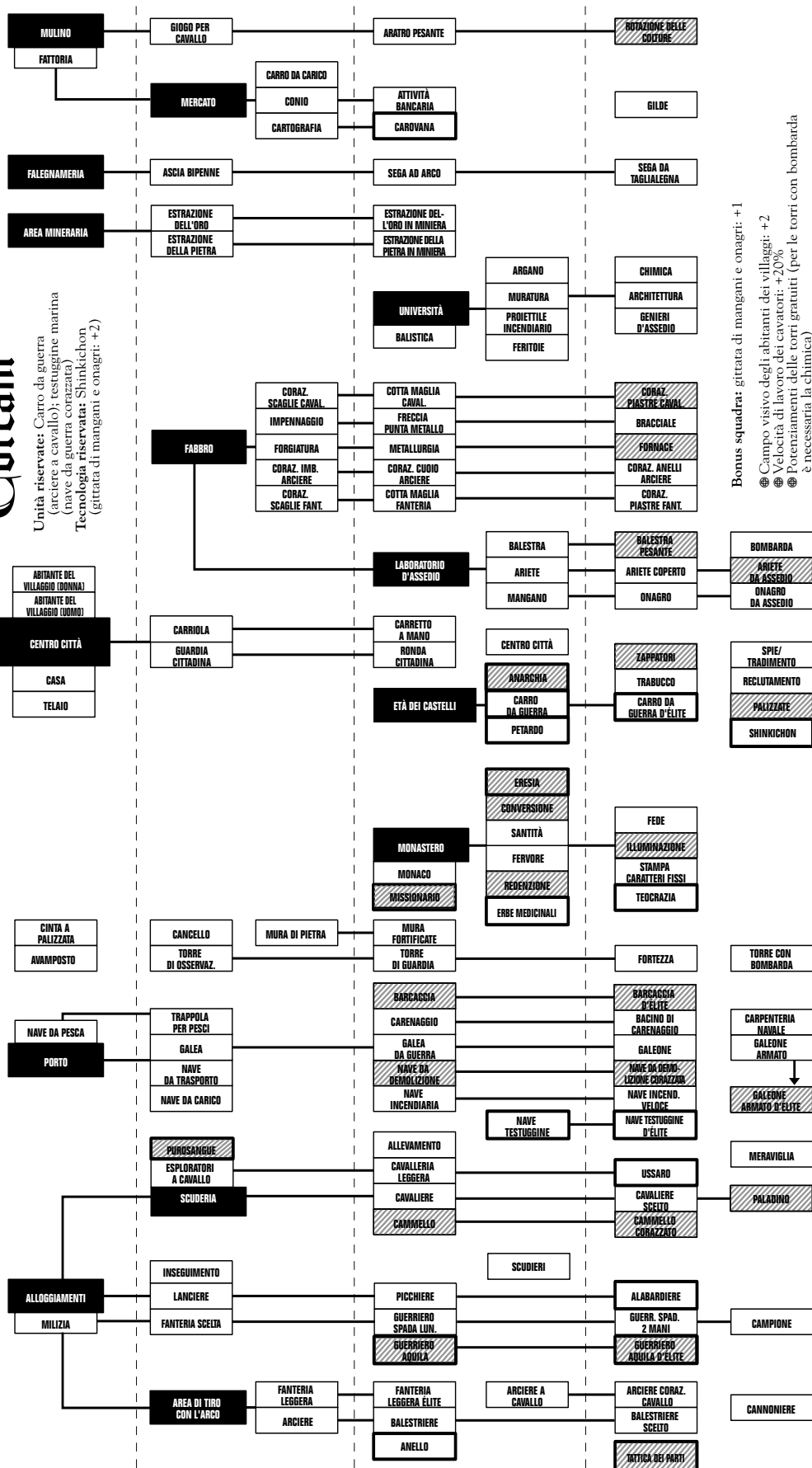
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Coreami

Unità riservate: Carro da guerra
(arciere a cavallo); testuggine marina
(nave da guerra corazzata)
Tecnologia riservata: Shinkichon
(gittata di mangani e onagri: +2)



Bonus squadra: gittata di mangani e onagri: +1

⊗ Campo visivo degli abitanti dei villaggi: +2

⊗ Velocità di lavoro dei cavarori: +20%

⊗ Potenzamenti delle torri gratuiti (per le torri con bombardamento è necessaria la chimica)

⊗ Gittata delle torri +1 età dei castelli, +1 età imperiale (+2 totale)

Alto Medioevo

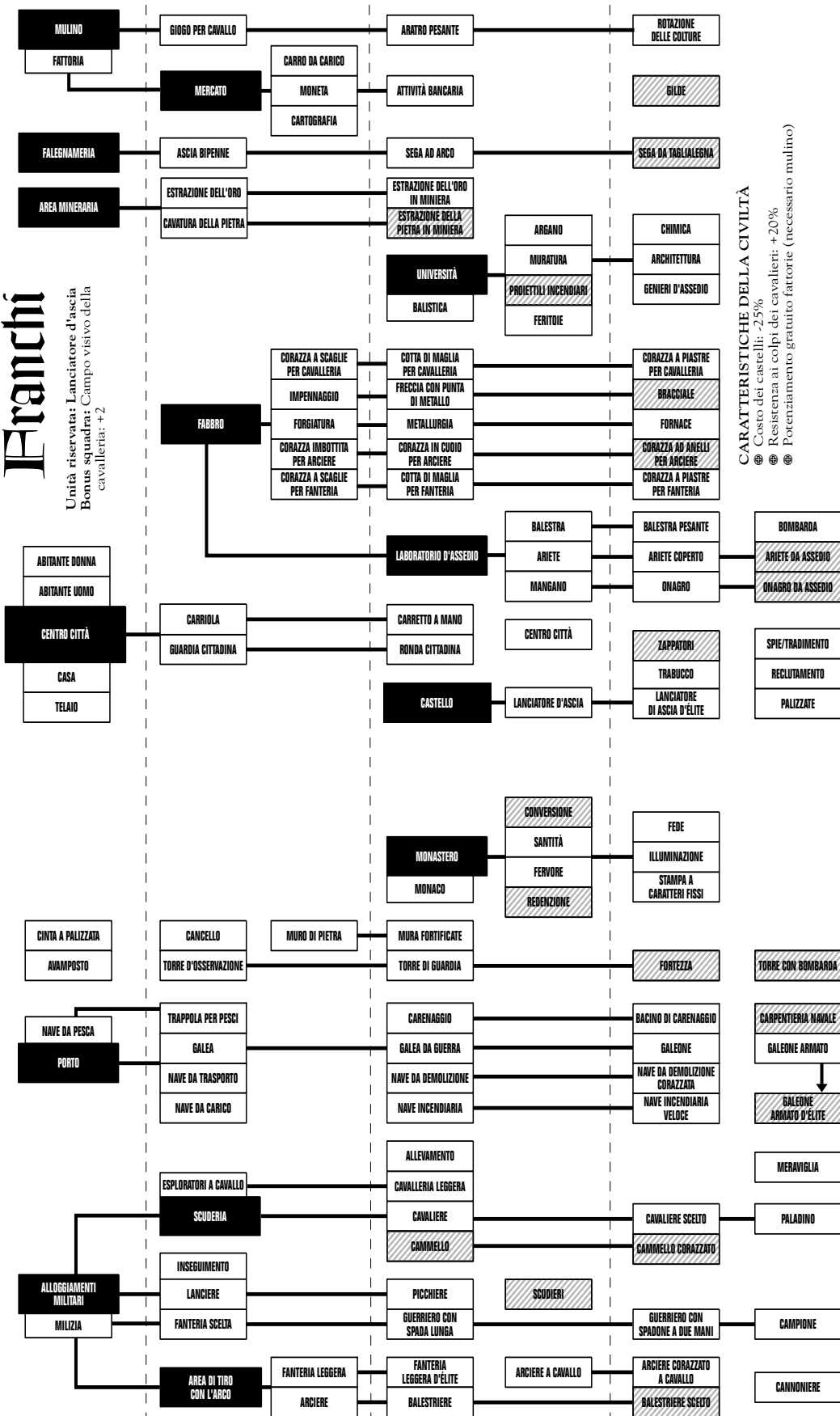
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Franchi

Unità riservata: Lanciatore d'ascia
Bonus squadra: Campo visivo della cavalleria: +2



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- Costo dei castelli: -25%
- Resistenza ai colpi dei cavalieri: +20%
- Potenziamento gratuito fattorie (necessario mulino)

Alto Medioevo

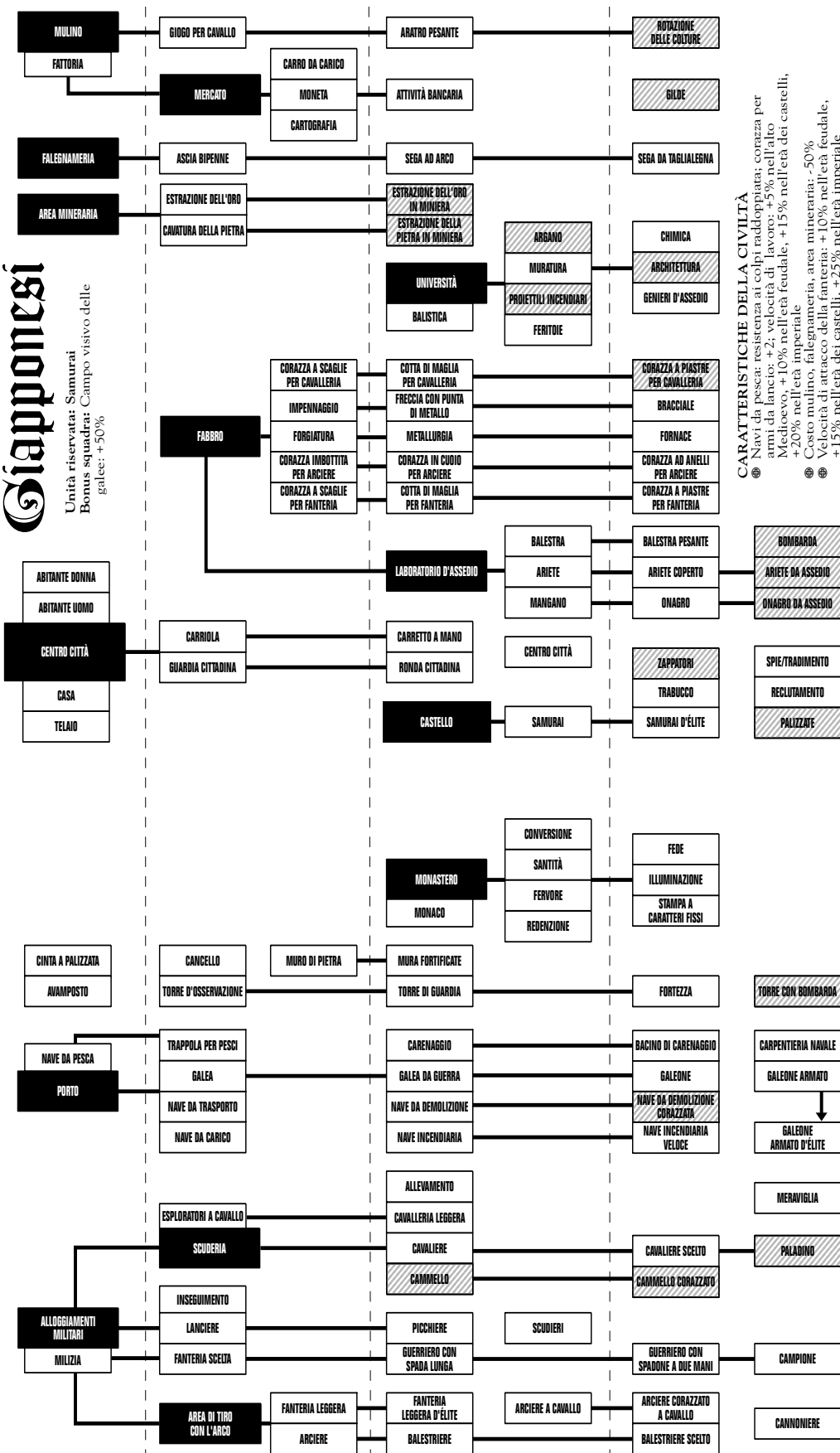
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Giapponesi

Unità riservata: Samurai
Bonus squadra: Campo visivo delle
galee: +50%

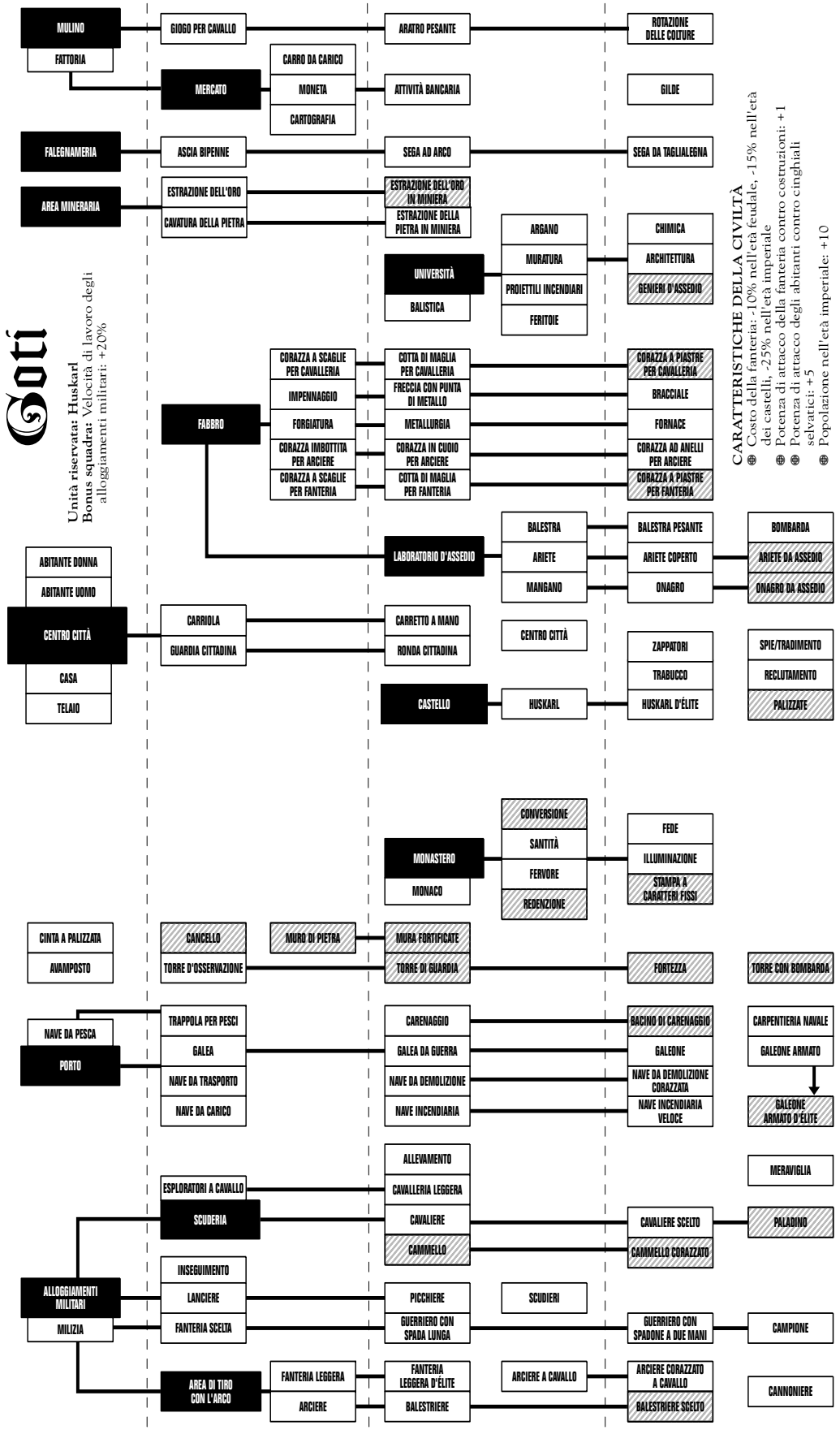


CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- ⊗ Navi da pesca: resistenza ai colpi raddoppiata; corazza per armi da lancio: +2; velocità di lavoro: +5% nell'alto Medioevo, +10% nell'età feudale, +15% nell'età dei castelli, +20% nell'età imperiale
- ⊗ Costo mulino, falegnameria, area mineraria: -50%
- ⊗ Velocità di attacco della fanteria: +10% nell'età feudale, +15% nell'età dei castelli, +25% nell'età imperiale

Goti

Unità riservata: Huskari
Bonus squadra: Velocità di lavoro degli alloggiamenti militari: +20%



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- Costo della fanteria: -10% nell'età feudale, -15% nell'età dei castelli, -25% nell'età imperiale
- Potenza di attacco della fanteria contro costruzioni: +1 selvatici +5
- Popolazione nell'età imperiale: +10

Alto Medioevo

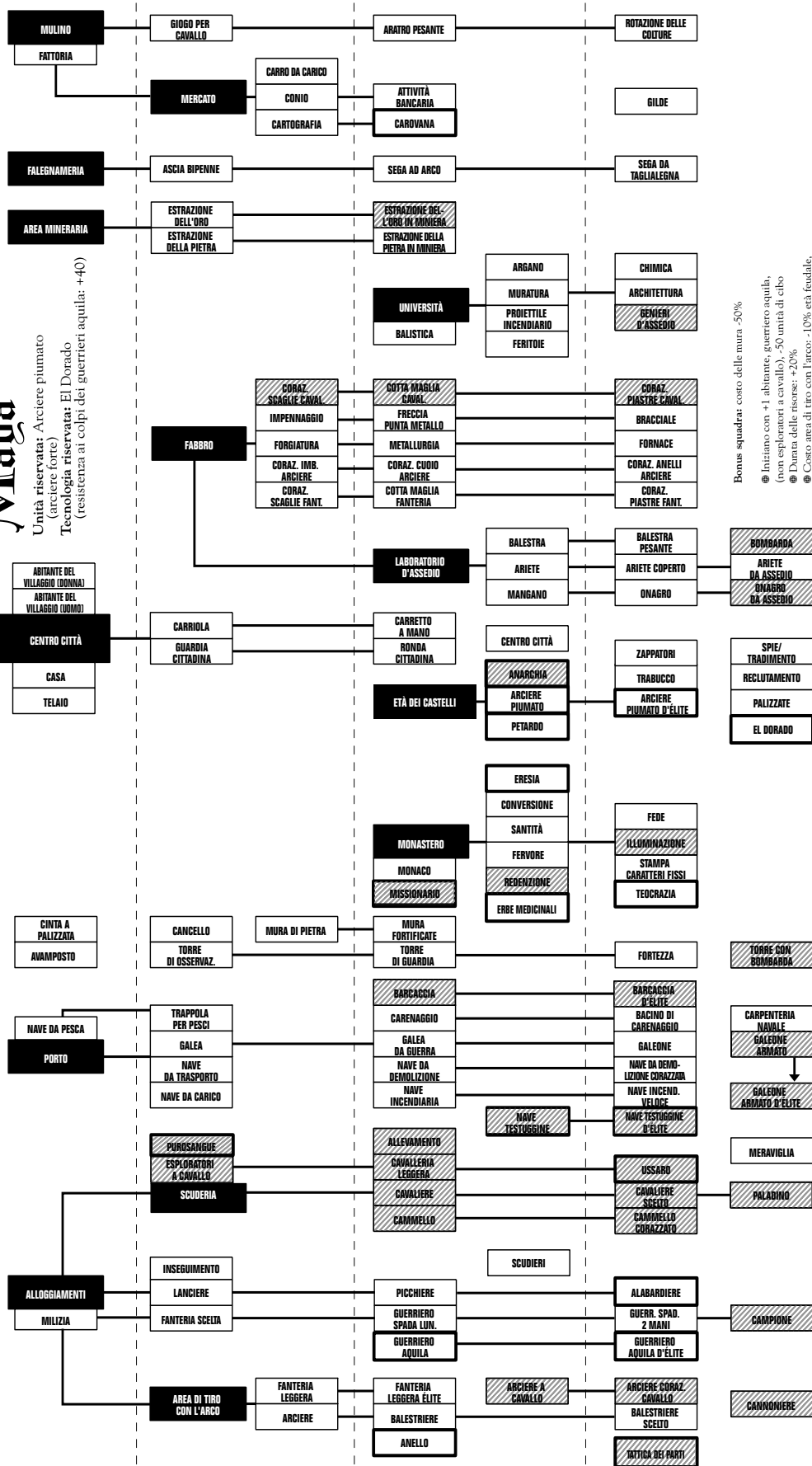
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Maia

Unità riservata: Arciere piumato
(arciere torre)
Tecnologia riservata: El Dorado
(resistenza ai colpi dei guerrieri aquila: +40)



Bonus squadra: costo delle mura -50%

@ Iniziano con +1 abitanti, guerriero aquila, (non esploratori a cavallo). -50 unità di cibo

@ Duna delle risorse: +20%

@ Costo area di tiro con l'arco: -10% età feudale, -20% età dei castelli, -30% età imperiale

Alto Medioevo

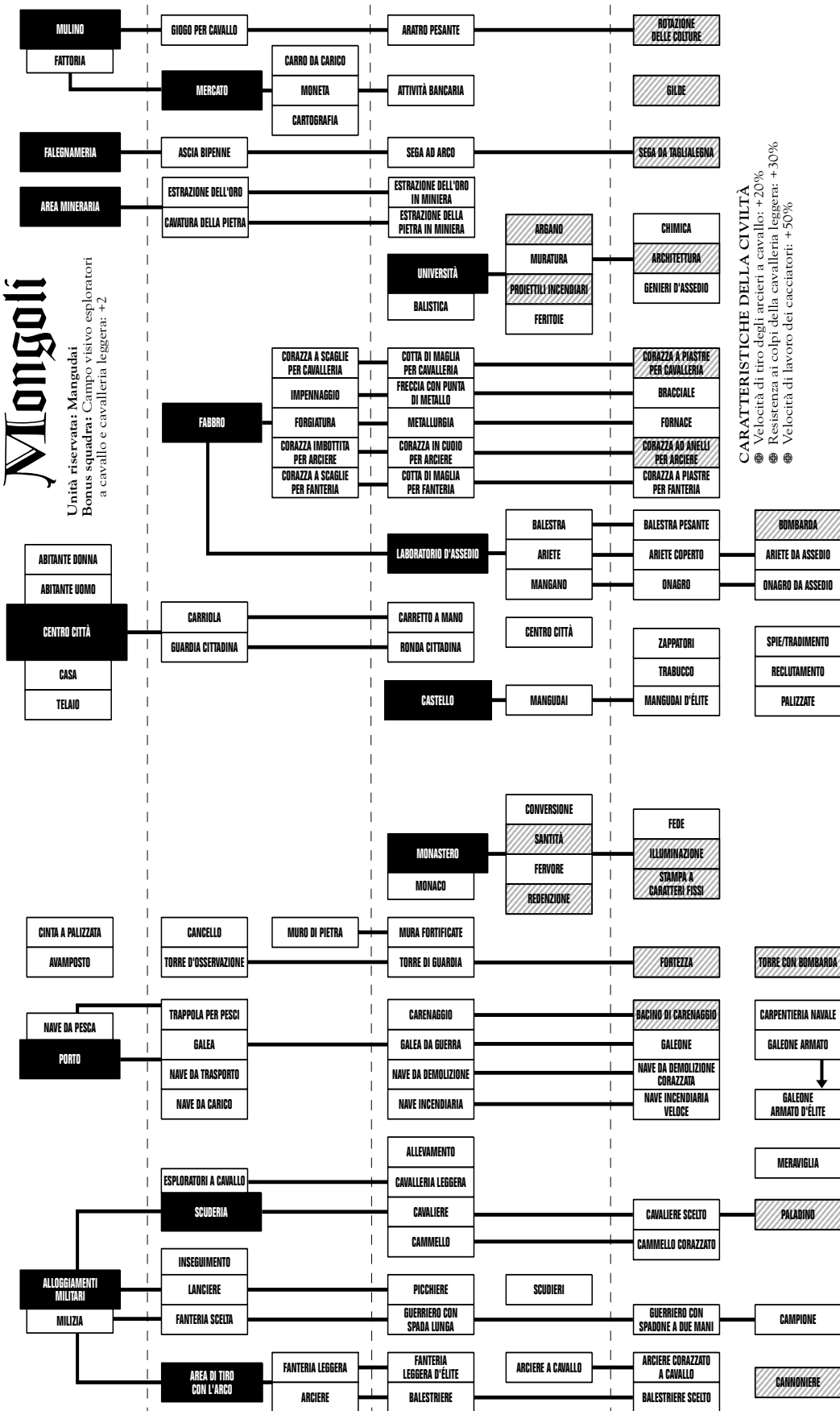
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Mongoli

Unità riservata: Mangudai
Bonus squadra: Campo visivo esploratori
a cavallo e cavalleria leggera: +2



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- ⊗ Velocità di tiro degli arcieri a cavallo: +20%
- ⊗ Resistenza ai colpi della cavalleria leggera: +30%
- ⊗ Velocità di lavoro dei cacciatori: +50%

Alto Medioevo

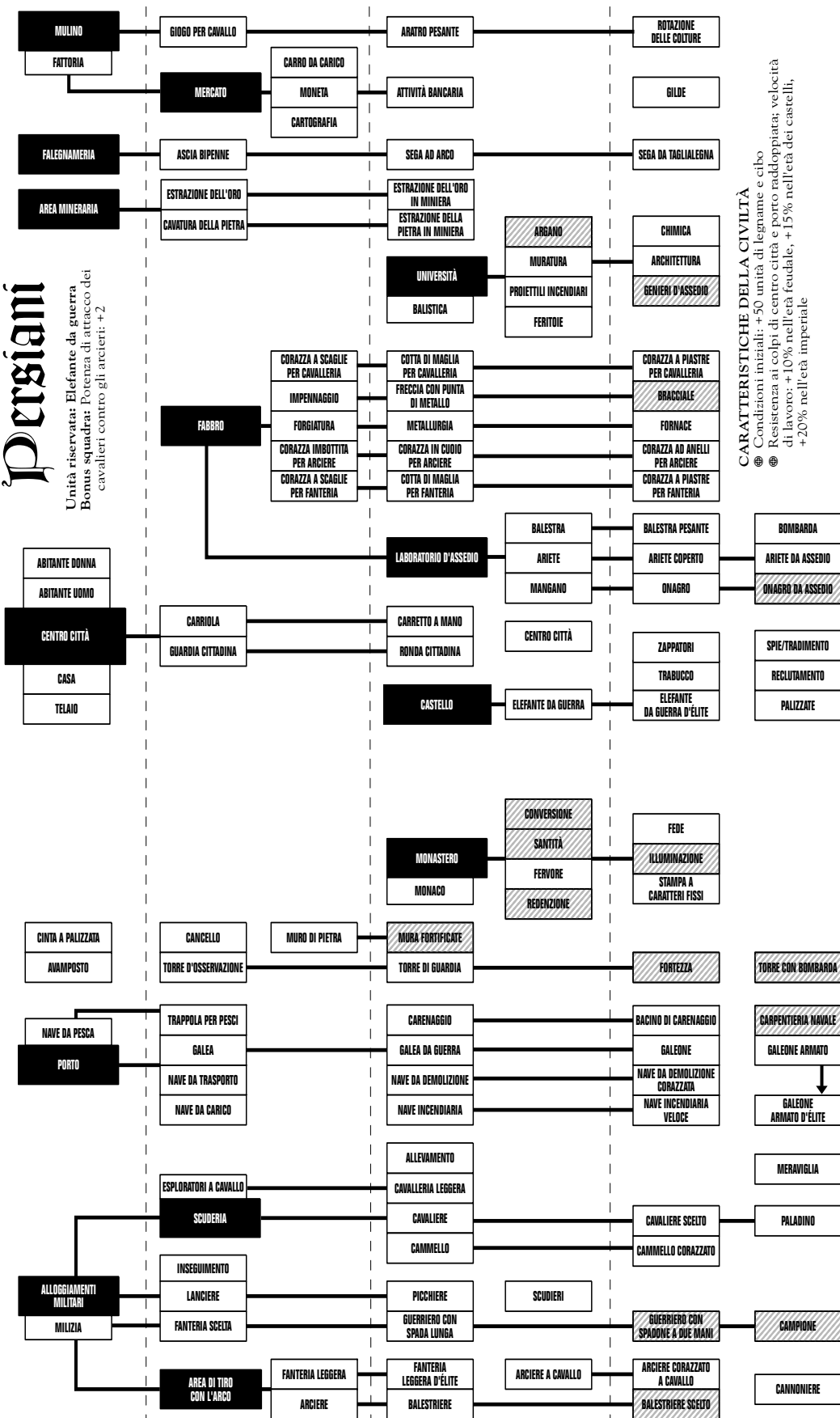
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Persiani

Unità riservata: Elefante da guerra
Bonus squadra: Potenza di attacco dei cavalieri contro gli arcieri: +2



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- ⊗ Condizioni iniziali: +50 unità di legname e cibo
- ⊗ Resistenza ai colpi di centro città e porto raddoppiata; velocità di lavoro: +10% nell'età feudale, +15% nell'età dei castelli, +20% nell'età imperiale

Alto Medioevo

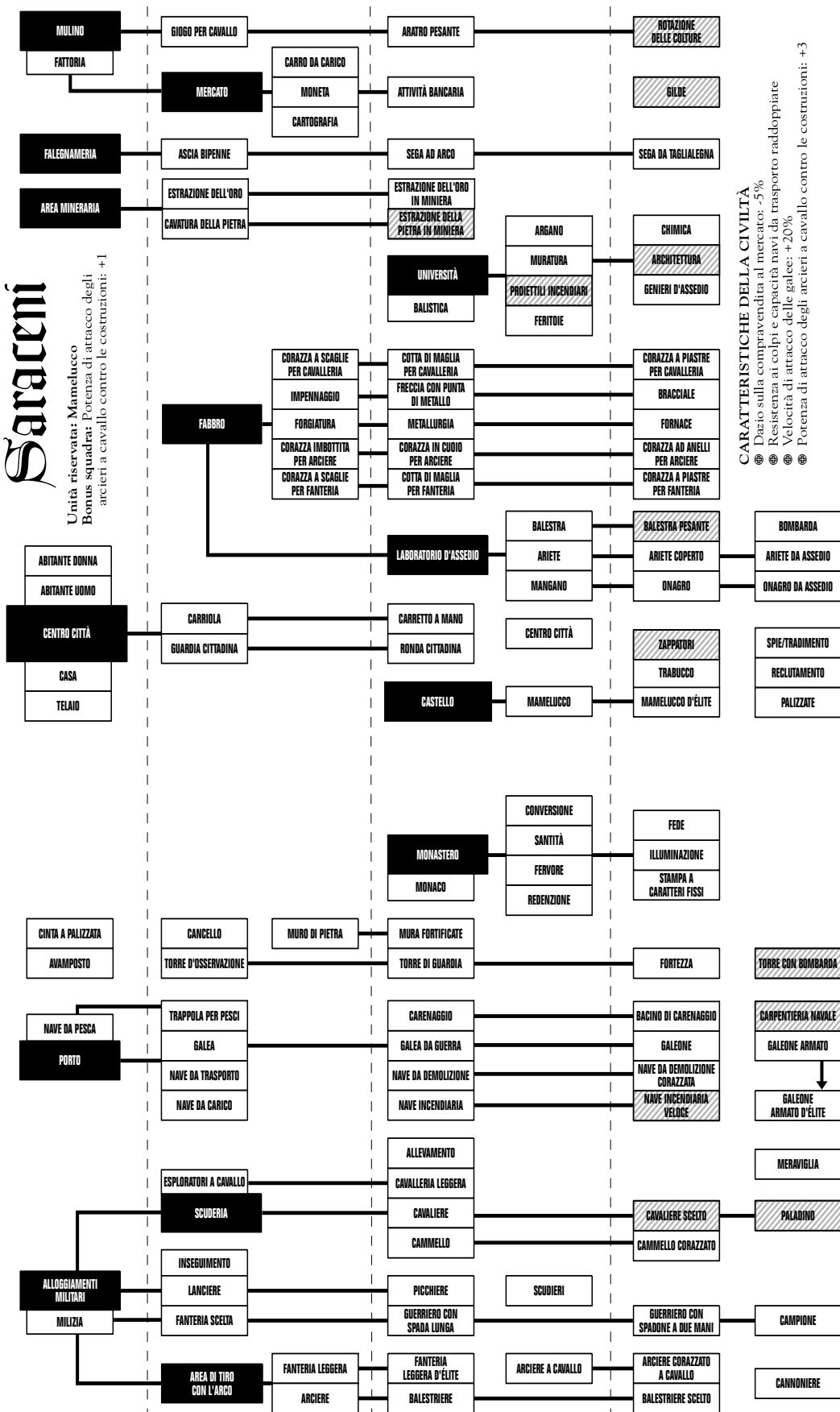
Età Feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Saraceni

Unità riservata: Mamelucco
Bonus squadra: Potenza di attacco degli
arcieri a cavallo contro le costruzioni: +1



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- ⊗ Dazio sulla compravendita al mercato: -5%
- ⊗ Resistenza ai colpi e capacità navi da trasporto raddoppiate
- ⊗ Velocità di attacco delle galee: +20%
- ⊗ Potenza di attacco degli arcieri a cavallo contro le costruzioni: +3

Alto Medioevo

Età Feudale

Età dei Castelli

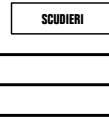
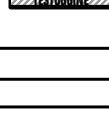
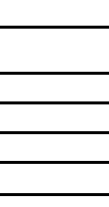
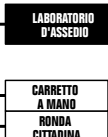
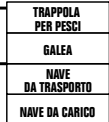
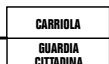
Età Imperiale

Spagnoli

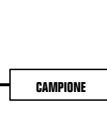
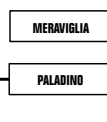
Unità riservate: Conquistador
(cannoniere a cavallo); missionario
(monaco a cavallo)
Tecnologia riservata: Supremazia
(accresciute abilità di combattimento
degli abitanti dei villaggi)



FABBRIO



Bonus squadra: ricavo dei carri da carico e delle navi da carico: +33% unità d'oro
● Velocità di lavoro dei costruttori: +30 (tranne sulle meraviglie)
● I potenziamenti del fabbro non costano oro
● La balistica si applica ai galeoni armati (maggiore velocità di tiro e precisione)



Alto Medioevo

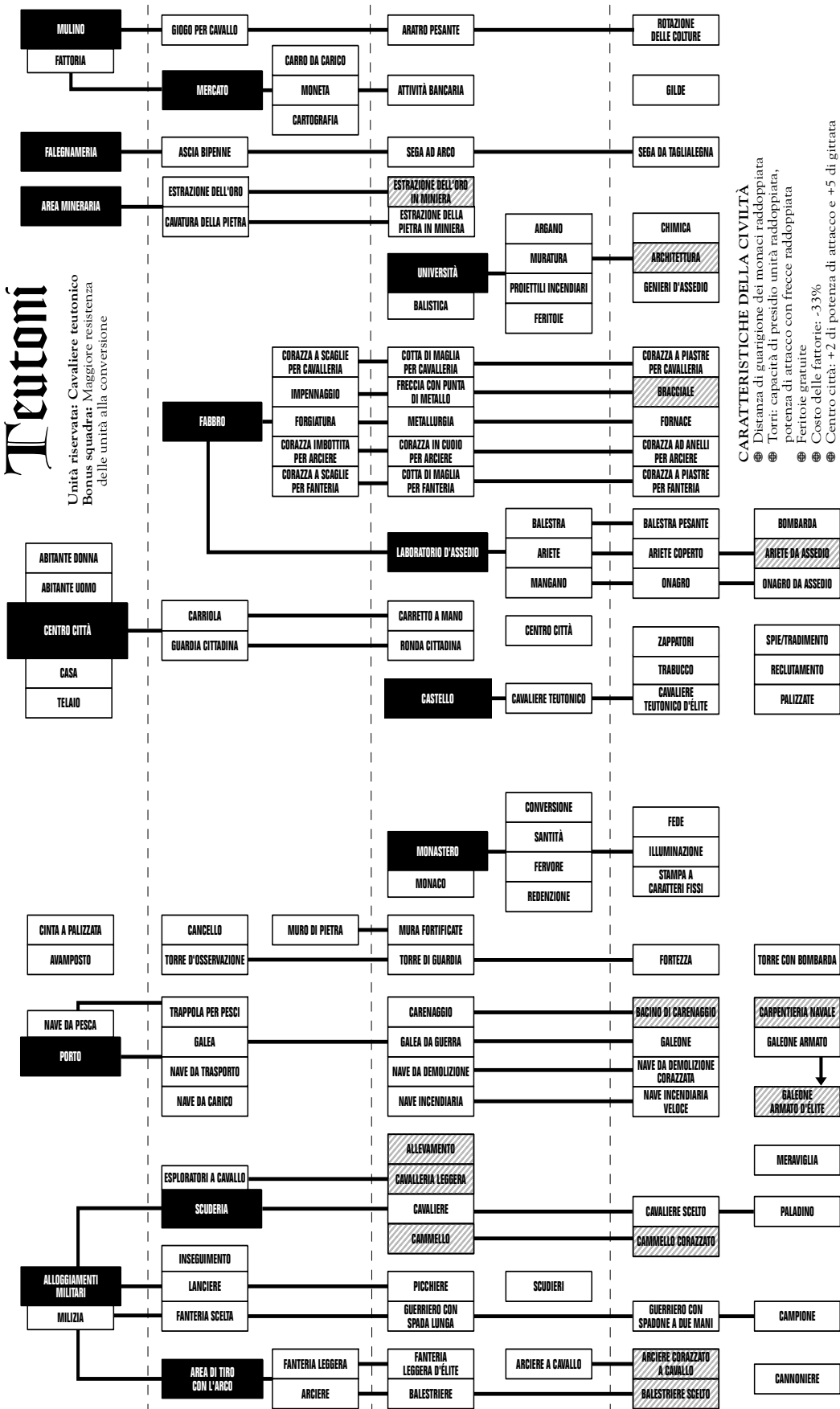
Età feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Teutoni

Unità riservata: Cavaliere teutonico
Bonus squadra: Maggiore resistenza
delle unità alla conversione



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- Distanza di guarnigione dei monaci raddoppiata
- Torri: capacità di presidio unità raddoppiata, potenza di attacco con frecce raddoppiata
- Feritoie gratuite
- Costo delle fattorie: -33%
- Centro città: +2 di potenza di attracco e +5 di gittata

Alto Medioevo

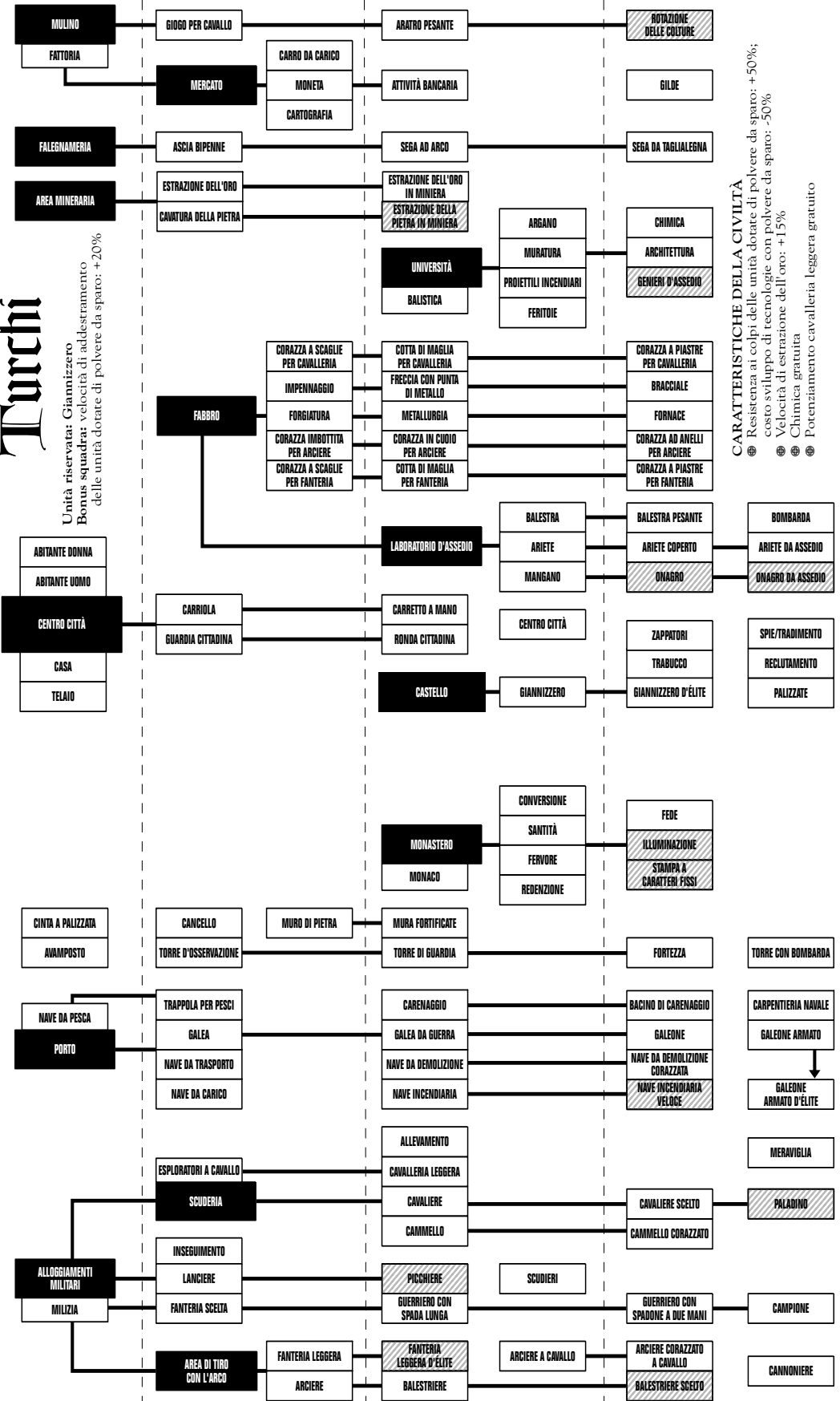
Età feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Turchi

Unità riservata: Giannizzero
Bonus squadra: velocità di addestramento
delle unità dotate di polvere da sparo: +20%



CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

- ⊗ Resistenza ai colpi delle unità dotate di polvere da sparo: +50%;
- ⊗ costo sviluppo di tecnologie con polvere da sparo: -50%
- ⊗ Velocità di estrazione dell'oro: +15%
- ⊗ Chimica gratuita
- ⊗ Potenziamento cavalleria leggera gratuito

Alto Medioevo

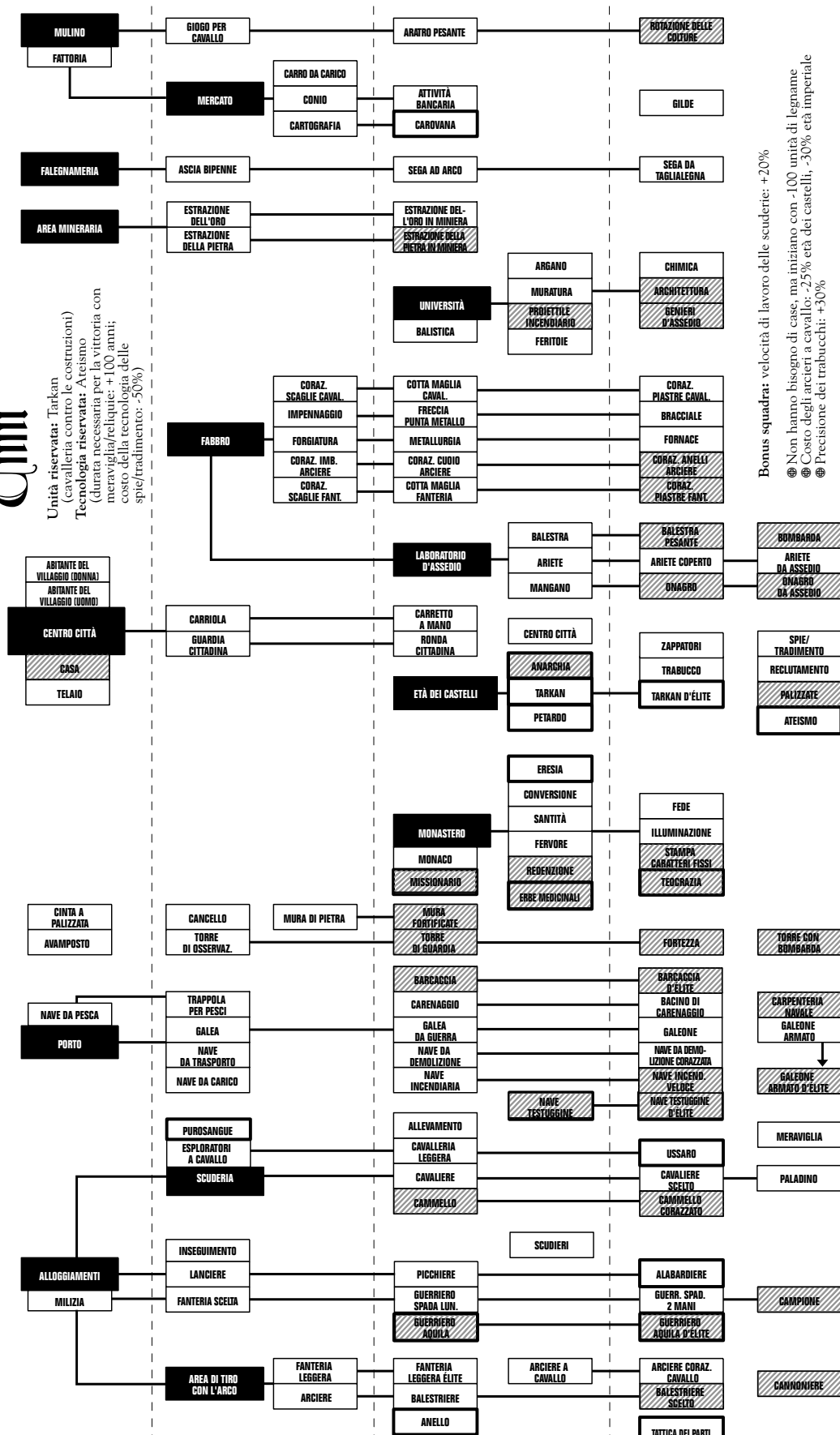
Età feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Umi

Unità riservata: Tarkan
(cavalleria contro le costruzioni)
Tecnologia riservata: Ateismo
(durata necessaria per la vittoria con
metaviglia/relique: +100 anni;
costo della tecnologia delle
spie/tradimento: -50%)



Bonus squadra: velocità di lavoro delle scuderie: +20%

- Non hanno bisogno di case, ma iniziano con -100 unità di legname
- Costo degli arcieri a cavallo: -25% età dei castelli, -50% età imperiale
- Precisione dei trabucchi: +30%

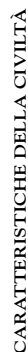
Alto Medioevo

Età feudale

Età dei Castelli

Età Imperiale

Unità riservate: Berserker e barcaccia
Bonus squadra: Costo dei porti: -33%



APPENDIX

Resistenza ai colpi della fanteria: +10% nell'età feudale,

+15% nell'età dei castelli, +20% nell'età imperiale

④ Carriola e carretto a mano gratuiti