

Relations au consulat

Attributs des civilisations

Merveilles

Âge	Japon	Chine	Chine / Inde	Inde / Japon	Chine / Inde	Japon	Chine	Japon	Inde
II	<p>Isolationnisme japonais Augmente les attaques des unités</p> <p>Japon</p> <p>Konsha Yamabushi Shinobi-No-Mono</p> <p>Pousse-pousse militaire Principes du Bushido</p> <p>Offres de clan</p>	<p>Russie Temps d'entraînement des villageois réduit</p> <p>Chine</p> <p>Compagnie d'expédition russe</p> <p>Charlot de casemate</p>	<p>Grande-Bretagne Points de vie des unités accrues</p> <p>Chine / Inde</p> <p>Compagnie d'expédition britannique</p> <p>2 chirurgiens 4 espions</p>	<p>Portugal Coût des bâtiments réduit</p> <p>Inde / Japon</p> <p>Compagnie d'expédition portugaise</p> <p>Flottille de pêche</p>	<p>Français* Récolte des ressources augmentée</p> <p>Chine / Inde</p> <p>Compagnie d'expédition française Caisses de pièces Caisses de nourriture</p>	<p>Hollandais* Génération de pièces</p> <p>Japon</p> <p>Compagnie d'expédition hollandaise</p> <p>Chariot d'église Chariot de banque</p>	<p>Allemands** Coût des armées réduit</p> <p>Chine</p> <p>Compagnie d'expédition allemande</p> <p>Génération de nourriture</p>	<p>Espagnols** Génération d'expérience accrue</p> <p>Japon</p> <p>Compagnie d'expédition espagnole</p> <p>Pôle marchand Commerce nanban</p>	<p>Ottomans** Augmente le champ de vision des bâtiments et des unités</p> <p>Inde</p> <p>Compagnie d'expédition ottomane</p> <p>4 colons Enrôlement</p>
III	<p>Samourai hatamoto Ninjutsu-Zukai</p>	<p>Force d'expédition russe Chariot de fort</p>	<p>Force d'expédition britannique 5 pétards</p>	<p>Force d'expédition portugaise Flotte d'exploration</p>	<p>Force d'expédition française</p>	<p>Force d'expédition hollandaise Chariot d'arsenal</p>	<p>Force d'expédition allemande Génération de bois</p>	<p>Force d'expédition espagnole Bullionisme</p>	<p>Force d'expédition ottomane</p>
IV	<p>Restauration Meiji</p>	<p>Armée d'expédition russe Chariot d'usine</p>	<p>Armée d'expédition britannique</p>	<p>Armée d'expédition portugaise Flotte d'expédition</p>	<p>Armée d'expédition française</p>	<p>Armée d'expédition hollandaise</p>	<p>Armée d'expédition allemande Génération de pièces</p>	<p>Armée d'expédition espagnole</p>	<p>Armée d'expédition ottomane 2 grandes bombardes</p>
V	<p>Brigade russe</p>	<p>Brigade britannique</p>	<p>Brigade portugaise</p>	<p>Brigade française</p>	<p>Brigade hollandaise</p>	<p>Brigade allemande</p>	<p>Brigade espagnole</p>	<p>Brigade ottomane</p>	

Inde	Japon	Chine
<p>Inde</p> <ul style="list-style-type: none"> Les villageois construisent des merveilles pour progresser. Les villageois coûtent du bois. Reçoit un villageois avec la plupart des chargements de la métropole. Des éléphants ! Le bétail produit des points d'expérience et peut être envoyé dans le champ sacré pour augmenter la production. Peut faire des alliances avec les Européens via le consulat. Commence avec 2 moines guérisseurs. <p>Merveilles</p> <ul style="list-style-type: none"> Tour de la Victoire Fort Rouge d'Agra Charminar Temple de Karni Mata Taj Mahal <p>Alliés au consulat</p> <ul style="list-style-type: none"> Grande-Bretagne Portugal Français Ottomans <p>Unités uniques</p> <p>Râjpoute Unité complète.</p> <p>Spadassin urumi Efficace contre l'infanterie en nombre.</p> <p>Cipaye Unité complète.</p> <p>Sowar Efficace contre l'infanterie à distance.</p> <p>Zamburak Efficace contre la cavalerie.</p> <p>Lancier mahout Efficace contre l'infanterie à distance en nombre.</p> <p>Howdah Efficace contre la cavalerie et les unités de siège.</p> <p>Éléphant de siège Efficace contre les bâtiments et les unités de siège.</p> <p>Gurkha Efficace contre l'infanterie lourde.</p> <p>Éléphant-fléau Efficace contre les bâtiments.</p>	<p>Japon</p> <ul style="list-style-type: none"> Les villageois construisent des merveilles pour progresser. Pas de nourriture amassée avec la chasse ou le bétail, mais les temples construits près des animaux augmentent la production de ressources. Possibilité d'envoyer deux fois les chargements. Peut faire des alliances avec les Européens via le consulat. Donne des daimyos qui peuvent recevoir des chargements, entraîner des unités et améliorer les unités militaires proches. Commence avec 2 moines. <p>Merveilles</p> <ul style="list-style-type: none"> Temple Toshogu Pavillon d'Or Le Shogunat Torii <p>Alliés au consulat</p> <ul style="list-style-type: none"> Portugal Hollandais Espagnols Isolationnisme japonais <p>Unités uniques</p> <p>Archer yumi Efficace contre l'infanterie lourde.</p> <p>Ashigaru Unité complète.</p> <p>Samourai Efficace contre les unités groupées.</p> <p>Cavalliers naginata Bonus contre l'infanterie à distance.</p> <p>Yabusame Efficace contre la cavalerie.</p> <p>Flèche enflammée Efficace contre les bâtiments, les unités de sièges et les unités.</p> <p>Morutaru Efficace contre les bâtiments.</p> <p>Yamabushi Efficace contre la cavalerie.</p> <p>Shinobi Efficace contre les bâtiments.</p>	<p>Chine</p> <ul style="list-style-type: none"> Les villageois construisent des merveilles pour progresser. Construit des villages pouvant protéger les villageois, entraîner et engraisser le bétail. Les unités s'entraînent en grands groupes appelés armées. Peut faire des alliances avec les Européens via le consulat. Obtient des unités de siège avant les autres civilisations. Commence avec un puissant moine et un disciple. <p>Merveilles</p> <ul style="list-style-type: none"> Tour de Porcelaine Pagode Blanche Palais d'Été Académie confucianiste Temple du Ciel <p>Alliés au consulat</p> <ul style="list-style-type: none"> Grande-Bretagne Russes Français Allemands <p>Unités uniques</p> <p>Chu ko nu Efficace contre l'infanterie lourde.</p> <p>Piquiers Qiang Efficace contre la cavalerie.</p> <p>Arquebusier Efficace contre l'infanterie lourde.</p> <p>Spadassin changdao Efficace contre les bâtiments et la cavalerie.</p> <p>Cavalier des steppes Efficace contre l'infanterie à distance.</p> <p>Keshik Efficace contre la cavalerie.</p> <p>Fléau de fer Efficace contre l'infanterie à distance.</p> <p>Marteau météore Efficace contre l'infanterie à distance.</p> <p>Lance-flammes Efficace contre les bâtiments et l'infanterie.</p> <p>Mortier d'infanterie Efficace contre les bâtiments et l'infanterie.</p> <p>Corneille Efficace contre les bâtiments et l'infanterie.</p>

<p>Tour de la Victoire Compétence active</p> <p>Renforce temporairement l'attaque et les points de vie ; améliore la vitesse</p>	<p>Fort Rouge d'Agra Production d'unités</p> <p>Entraîne des unités militaires ; tire sur les ennemis</p>	<p>Charminar Production d'unités</p> <p>Entraîne des unités de puissants mansabdar</p>	<p>Temple de Karni Mata Compétence passive</p> <p>Augmente les ressources collectées alentour</p>	<p>Taj Mahal Compétence active</p> <p>Arrête les combats pendant un certain temps</p>
<p>Temple Toshogu Production de ressources</p> <p>Augmente la production de ressources du temple</p>	<p>Grand Bouddha Compétence active</p> <p>Affiche le champ de vision de l'ennemi</p>	<p>Pavillon d'Or Compétence active</p> <p>Sélectionnez des augmentations d'attaque passive ; améliore la vitesse</p>	<p>Le Shogunat Compétence passive</p> <p>Les unités s'entraînent plus vite</p>	<p>Torii Compétence passive</p> <p>Donne des points d'expérience supplémentaires</p>
<p>Tour de Porcelaine Production de ressources</p> <p>Produit n'importe quelle ressource</p>	<p>Pagode Blanche Compétence passive</p> <p>Renforce l'attaque et les points de vie des moines et des disciples</p>	<p>Palais d'Été Production d'unités</p> <p>Produit des armées</p>	<p>Académie confucianiste Production d'unité</p> <p>Produit des cornelles</p>	<p>Temple du Ciel Compétence active</p> <p>Soigne toutes les unités</p>

Inde Japon Chine

Économie / Militaire

I ÂGE DES DÉCOUVERTES



Le bétail peut être envoyé pour augmenter les points d'exp. ; entraîne des vaches sacrées

Peut inverser la récolte de nourriture et de pièces

Achat de relations avec les civilisations européennes pour des marchandises et services (voir Consulat)

Construit par les villageois pour progresser ; fournit de nombreux bonus uniques et puissants

Fournit plus de population qu'une habitation ; protège les villageois et engraisse le bétail

Agit comme une habitation, mais produit aussi des ressources ; augmente la production s'il est près des animaux

Fournit des améliorations uniques pour les moines ; entraîne des guerriers repentis

Plus puissant, mais beaucoup plus cher qu'une tour ; entraîne des unités de siège

II ÂGE FORTERESSES



Puissant mousquetaire ; unité complète

Belliste ; efficace contre l'infanterie lourde

Cavalerie d'élite ; chargement de la métropole ; entraîne des unités

Cavalerie lourde

Archer à longue distance

Mousquetaire rapide

Infanterie lourde avec dégâts de zone

Chu ko nu et cavaliers des steppes

Entraîne des unités en groupes mixtes ; entraîne l'infanterie et la cavalerie

Piquiers Qiang et keshiks

Chu ko nu et piquiers Qiang

Unité de siège ; efficace contre les bâtiments et l'infanterie

Percute et explose pour causer des dégâts aux navires

Navire de guerre moyen

Navire de guerre moyen

Navire de guerre léger ; entraîne des unités

Navire de guerre léger ; entraîne des unités

Navire de guerre moyen

III ÂGE DES FORTERESSES



Puissante cavalerie lourde

Puissante cavalerie à distance

Cavalerie d'élite ; chargement de la métropole ; entraîne des unités

Cavalerie légère avec arc

Produit de l'infanterie ou de la cavalerie ; chargements de la métropole

Marteaux météo et fléaux de fer

Arquebusiers et fléaux de fer

Arquebusiers et spadassins changdao

Puissante unité de siège

Unité de siège légère

Keshiks et mortiers d'infanterie

Arquebusiers et lance-flammes

Unité de canon de siège ; efficace contre les bâtiments et les unités de siège

Navire de guerre lourd

Navire de guerre lourd

Navire de guerre lourd ; entraîne des unités

IV ÂGE FORTERESSES



Shogun : super cavalerie d'élite ; chargement de la métropole ; entraîne des unités

Mortier léger

Navire à longue distance, anti-bâtiments

Navire à longue distance, anti-bâtiments

Navire à longue distance, anti-bâtiments